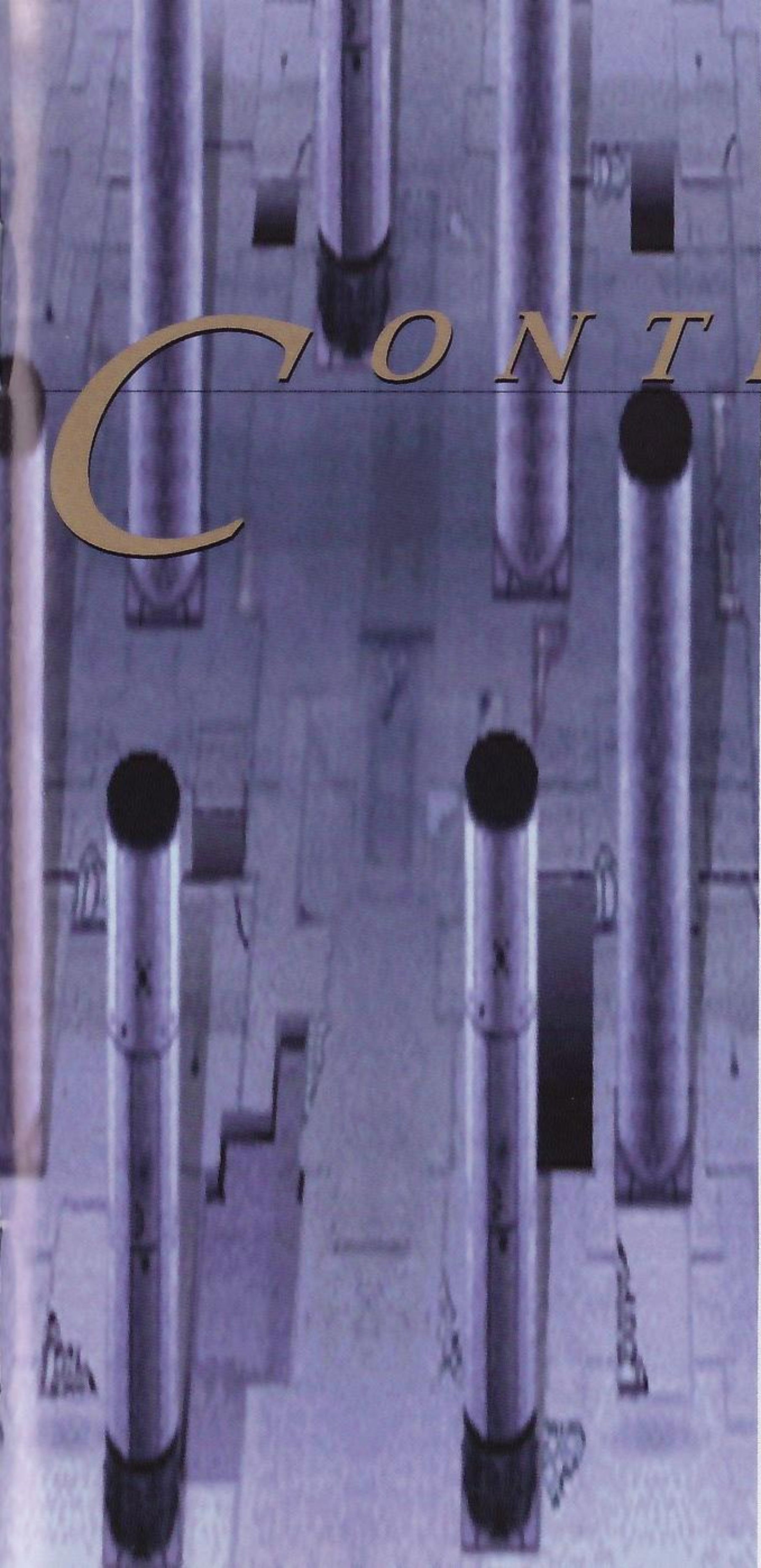
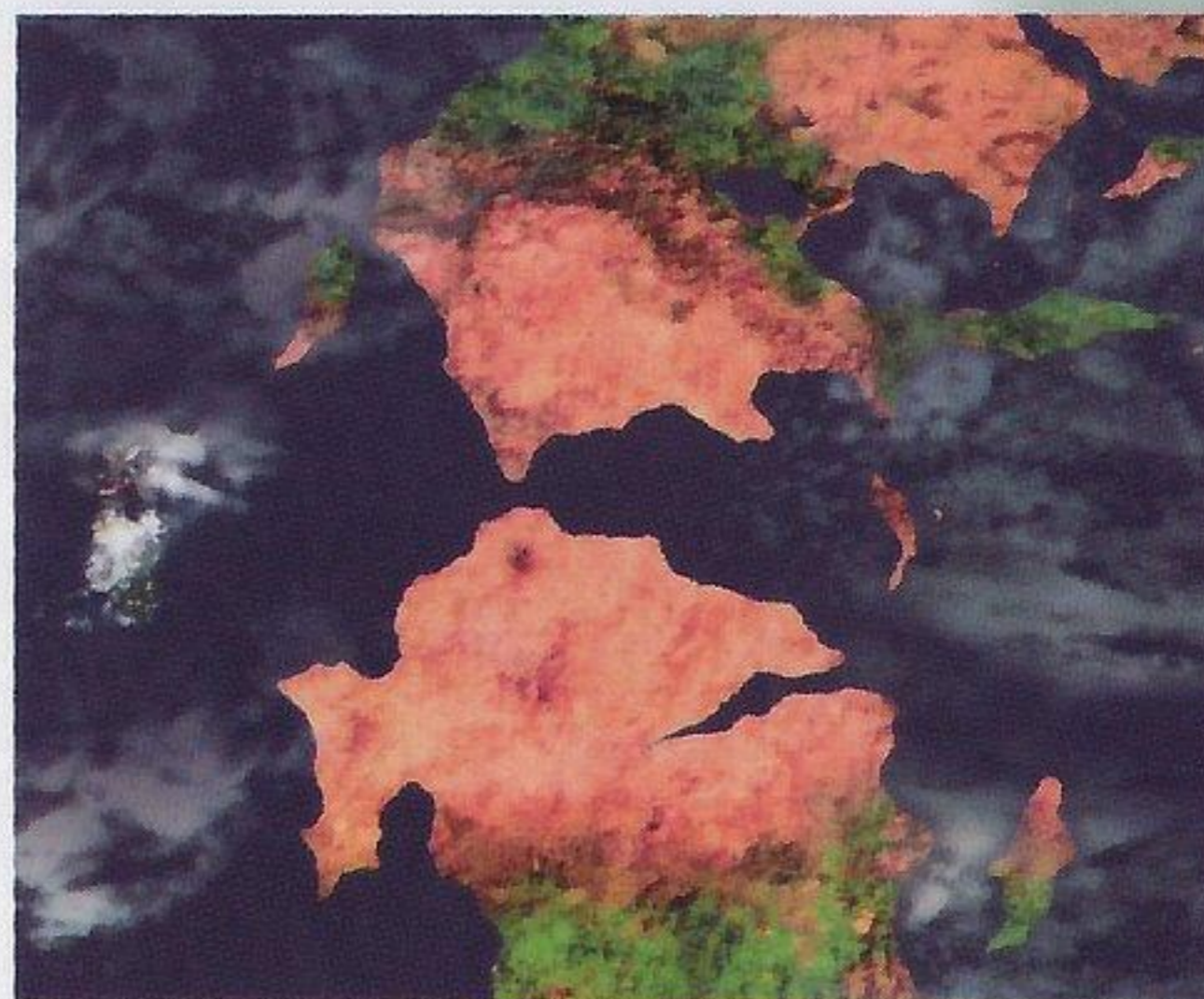
PIONEER

この度は当社プレイステーション用ソフト「バウンティソード・ダブルエッジ」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ゲームを始める前に、この解説書をよく読み、正しい使用法でゲームを楽しんでいただきますようお願いいたします。この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

「ダブルエッジ」は２つの側面を持つシミュレーションＲＰＧです。その第一は、**オート＆リアルタイムのバトルモード**。ここでは、プレイヤーが大まかな指示を与えるだけで、最大12体のユニットがそれぞれ独自の判断で戦いを実行します。わずらわしい操作なしに、緊張感あふれる戦闘を楽しむことができるでしょう。
第二の側面は、**２人の主人公**の存在です。プレイヤーは、そのうち１人を選択し、選ばれなかったもう１人は**ライバル**としてゲームに登場することになります。ゲームを有利に進めるためには、このライバルに先んじて重要アイテムや仲間をみつけなければなりません。マップモードではライバルの動向をつかみ、いかに相手を出し抜くかを考えて進路を決定することが重要となるでしょう。

SLPS 01479

CONTENTS

STORY
ストーリー

この指輪を手にした者

エウロペア全土を戦乱に巻き込んだ「オルドバ動乱」（バウンティソード・ファースト）から100年…。ラインメタル、ロードス等の諸国家間では、再び緊張が高まりつつあった。その焦点は「鋼鉄の島」。10年ほど前にエウロペア大陸西に広がる大海・アヴァロン海に隆起したその島は、明らかに人工構造物と思われる幾何学的な外観と、人間の侵入を拒む強固な防御機構を備えていた。各国軍部は島の

に告げる……鋼鉄の島に足を踏み入れよ！

秘密をつかむため、幾度となく上陸作戦を試みたが、一向に成果は上がらぬままに時は過ぎていった…。
そして今、この島に2人の男女が降り立った。男の名はケーン、ダークナイトの血を継ぐロムルス軍人。女はセラ、ホーリーナイトだった夫の遺志を継ぐ未亡人。彼らの手には、島の謎を解くカギ、「指輪」があった。指輪は語りかける。「鋼鉄の島に足を踏み入れよ。そこには神の力、全能の秘宝が眠る…」と。

ゲームの舞台となる「鋼鉄の島」のマップです。鋼鉄の島は、全部で9つのエリアに分割され、それぞれのエリアに街や戦闘を行うポイントが存在します。ここでは、各エリアの名称と、そのエリアでの重要ポイントだけを記しました。通常のポイント及び各ポイント間を結ぶルートに関しては、実際にゲームをしながら確認してください。

エリア2：氷河の大地

テニスン

アスガルドの街

エリア4：荒野の大地

ベルトラン

エリア6：漸の大地

アットケイズ

エリア5：血の大地

クロムウェル

飛行機の村

クローヴィス

自由解放区

エリア3：火山の大地

カーリック

エリア7：闇の大地

エリア8：魔の大地

フォレアーズ

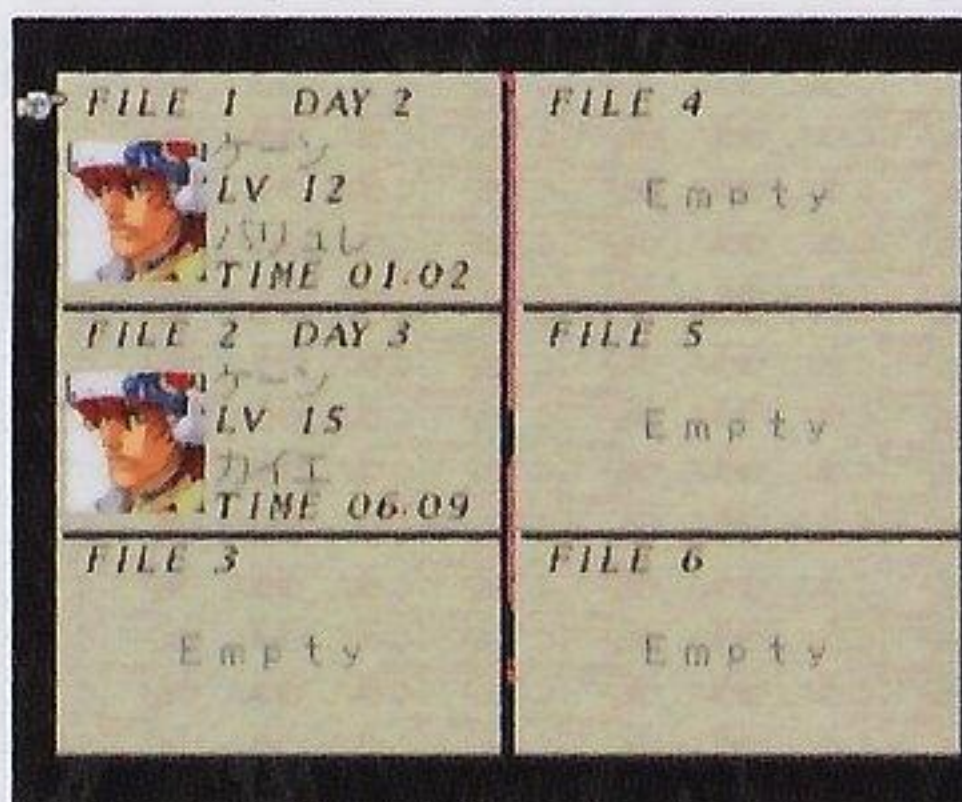
エリア9：死の大地

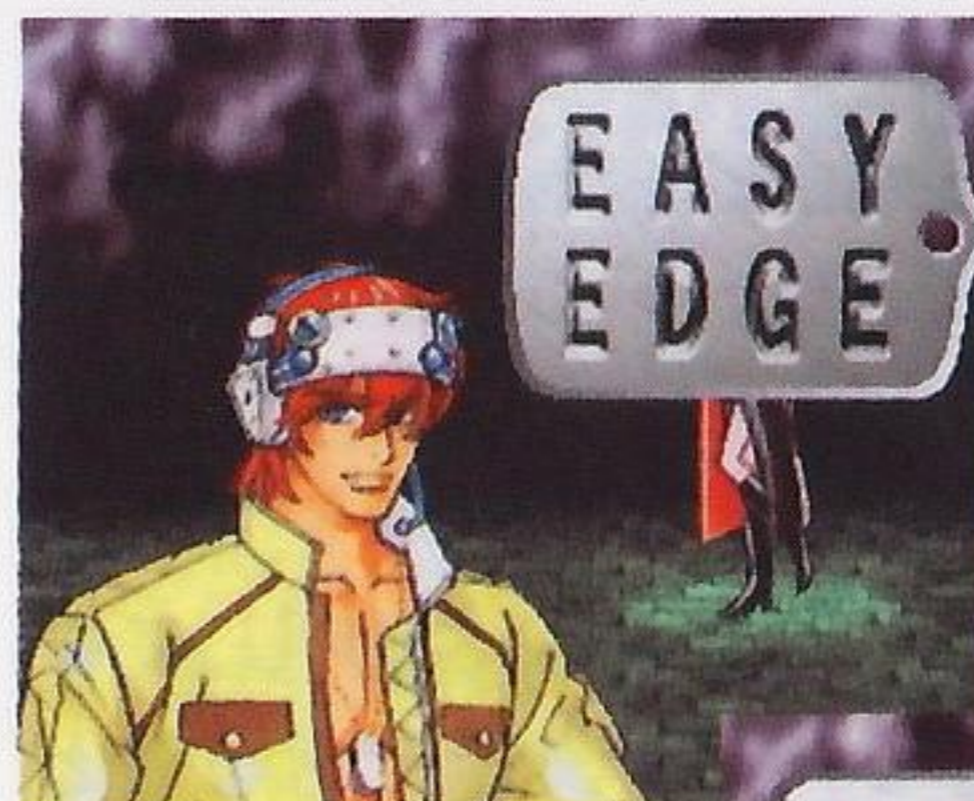
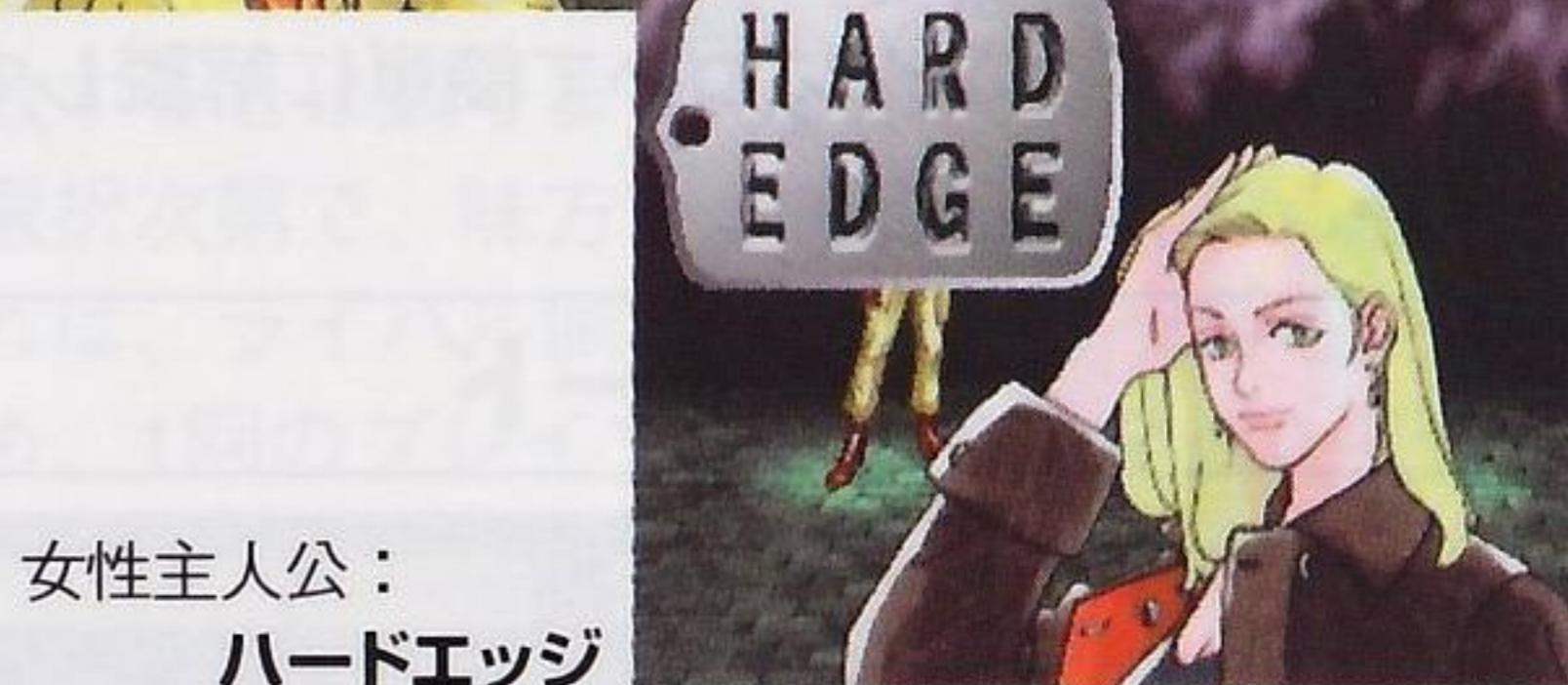
ここでは、ゲームを楽しむために必要な基本事項を説明しましょう。プレイステーション本体にCD-ROMをセットし電源を入れると、ムービーに続いて、タイトルが表示されます。新しいゲームを始める場合は「NEW GAME」を、一度セーブしたゲームの続きをする場合には「CONTINUE」を選択してください。

NEW GAME：ニューゲーム

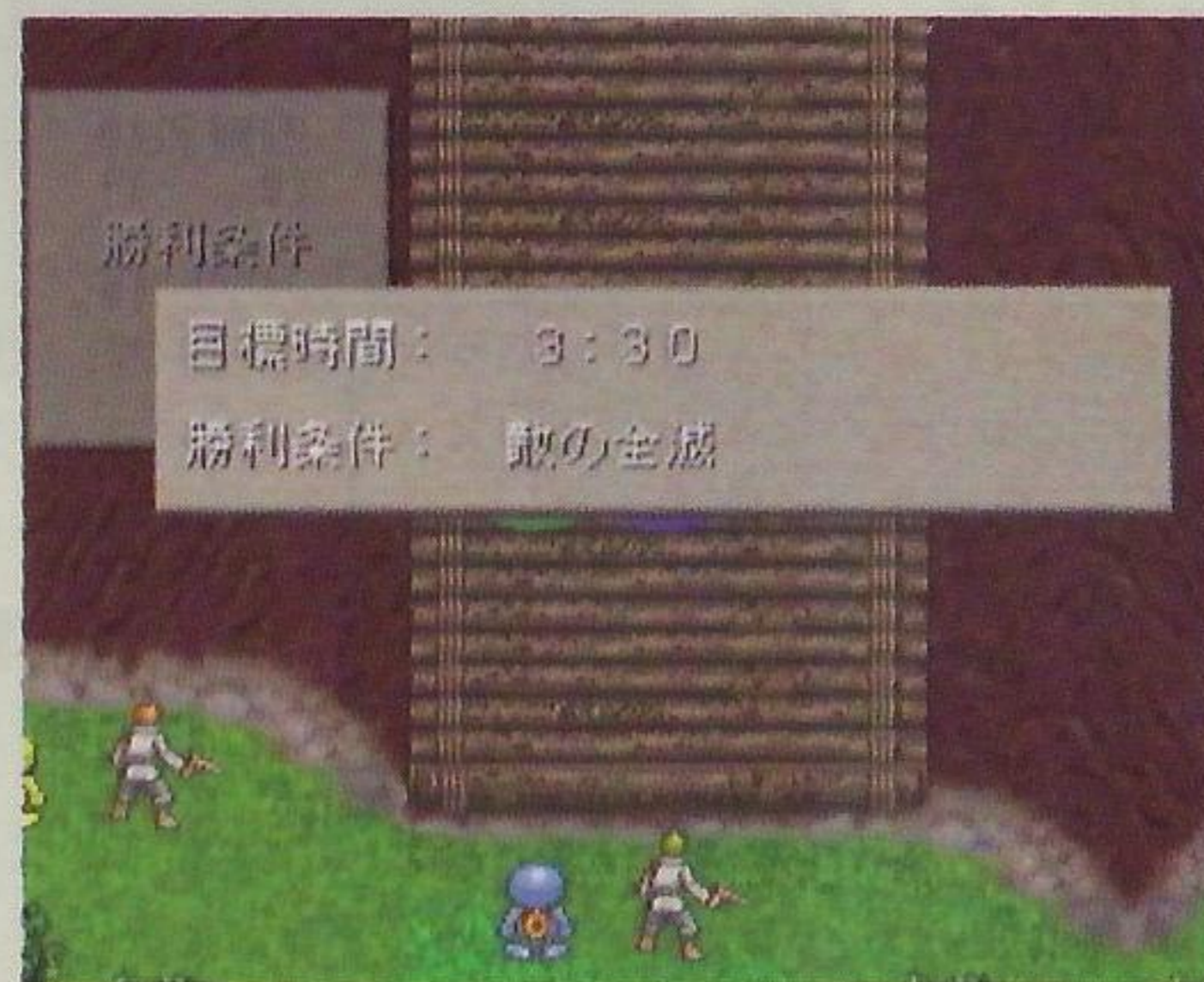
タイトル画面で「NEW GAME」を選択すると、主人公選択画面(→P7参照)に入ります。男女どちらかの主人公を選択し、それぞれの名前を入力すれば、ゲーム本編の開始です。

CONTINUE：コンティニュー

「CONTINUE」を選択する場合、必ずこのゲームのセーブデータの入ったメモリーカードがプレイステーション本体のスロット(メモリーカード差込口)1に差し込んであることを確認してください。なお、セーブエリアは、1データごとに1ブロックを使用し、同時に6つのデータセーブが可能です。

主人公の選択

まず、ゲームの主人公となるキャラクターを選択してください。このゲームには、**男女2人の主人公**が存在します。この2人は、性別だけでなく、立場や、信条、能力も異なるため、どちらの主人公を選択するかによって全く違ったストーリーが展開することになるでしょう。さらに、どちらの主人公を選択した場合でも、**選ばれなかった方の主人公がライバルとして登場します**。ライバルに先を越されると、仲間になるはずのキャラクターや重要アイテムを奪われてしまうこともあります。

男性主人公：
イージーエッジ

女性主人公：
ハードエッジ

EASY EDGEとHARD EDGEの違いについて

イージーエッジとハードエッジの最大の違いは、バトルモード（P8＆24参照）で各面ごとに設定されている目標時間の扱いです。イージーエッジでは、目標時間をオーバーしても戦い続けることができますが、**ハードエッジでは目標時間内に勝利条件を満たすことができなかった場合、ゲームオーバー**となってしまいます。イージーエッジは、比較的やさしい難易度でゲームを進めることができるので、最初のプレイでは、男性を選択し、ゲームに慣れてからハードエッジに挑戦してみることをお勧めします。

ゲームの進行について

このゲームは、マップモードとバトルモードという2つのモードを交互に繰り返しながら進行していきます。それぞれのモードでの操作法などは、後のページで詳しく説明していますが、ここでは各モードで実行できることや発生するイベントについて簡単に解説しておきましょう。

マップモード

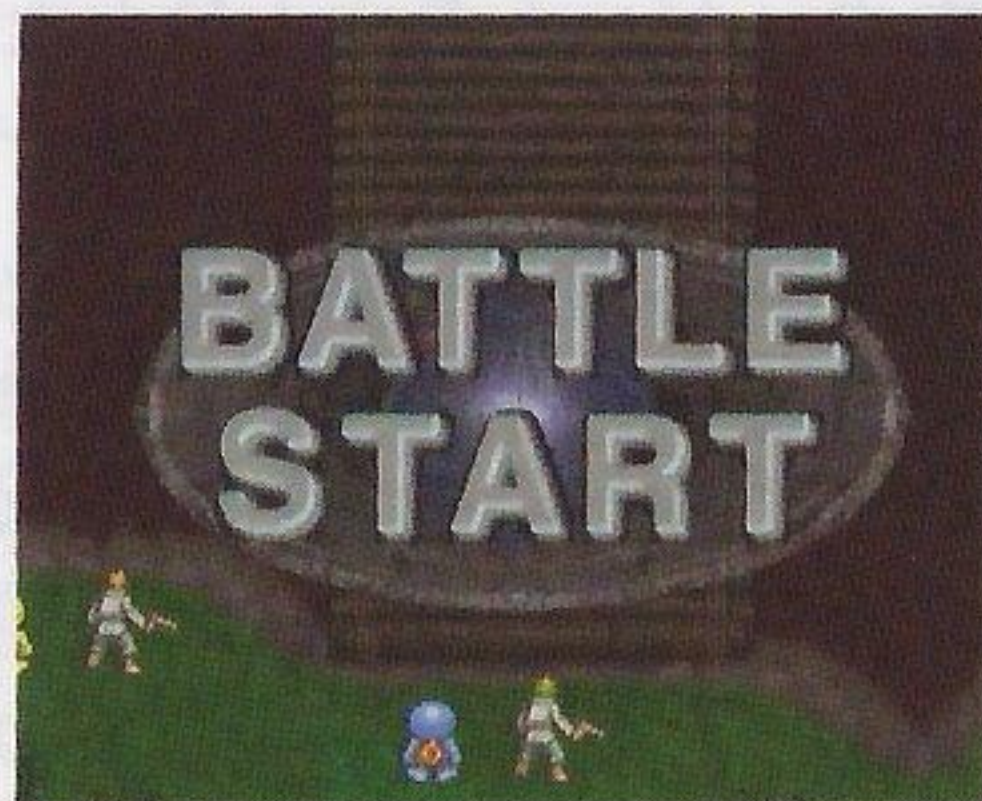
バトルモードに参加するメンバーの決定や装備の変更、次に移動するポイントの決定などを行うモードです。データのセーブもこのモードで行います。

また、このモードで発生するイベントでは、ライバルの動向を知ることができたり、ストーリーを左右する情報がもたらされることもあります。ライバルの当面の目標ポイントがわかった場合、ライバルよりも先にそのポイントをクリアすることができれば、重要アイテムや新たな仲間を手に入れることもできるでしょう。

マップモードに関しては→P18を参照。

バトルモード

マップモード上で赤く示された未探索ポイントに侵入した場合、バトルモードに移行することになります。

バトルモードでは、各国の派遣軍や鋼鉄の島を守る機改生物との戦闘が待っています。戦闘はリアルタイム＆オートバトル方式なので、戦闘開始すればそれぞれのキャラクターが自分の判断で自動的に攻撃を行います。もちろん、その場に応じた指示を与えることも可能です。

戦闘が終了すると、リザルト(戦果)画面が表示されます。キャラクターごとにその戦闘で得られた経験値が与えられ、規定以上の経験値を得たキャラクターがレベルアップします。また、目標時間内にクリアできた場合、ボーナスG：お金を得ることもできます。

バトルモードに関しては→P24参照。

CHARACTERS
登　場　人　物

キャラクター

このゲームには、2人の主人公以外にも強烈な個性を持った人物が多数登場します。ここでは、その中でも物語に大きく関わってくる者のプロフィールを紹介しましょう。
ただし、彼らはそれぞれに独自の事情や目的を持って鋼鉄の島にやってきています。それらは必ずしもプレイヤーの選んだ主人公と一致するとは限りません。また、プレイヤーの選択次第で、味方として戦ってくれる者もいれば、ライバル側に付いてしまう者もいるため、1回のプレイでは、彼らの全員と行動を共にすることはできないでしょう。

イクシオン
「少し状況が変わった　その報告さ」

ケーン:ダークナイト

男性主人公。16歳。
ロムルス軍特務少尉の地位にあり、軍務により鋼鉄の島に潜入する。ナイトの血を受け継ぎ、数々の剣技を使いこなすが、すでに戦場の主役が剣ではなく、銃とヴォイドに移っていることを自覚している。
装備武器は剣。遠距離攻撃こそできないものの、接近戦においては無類の強さを見せる。

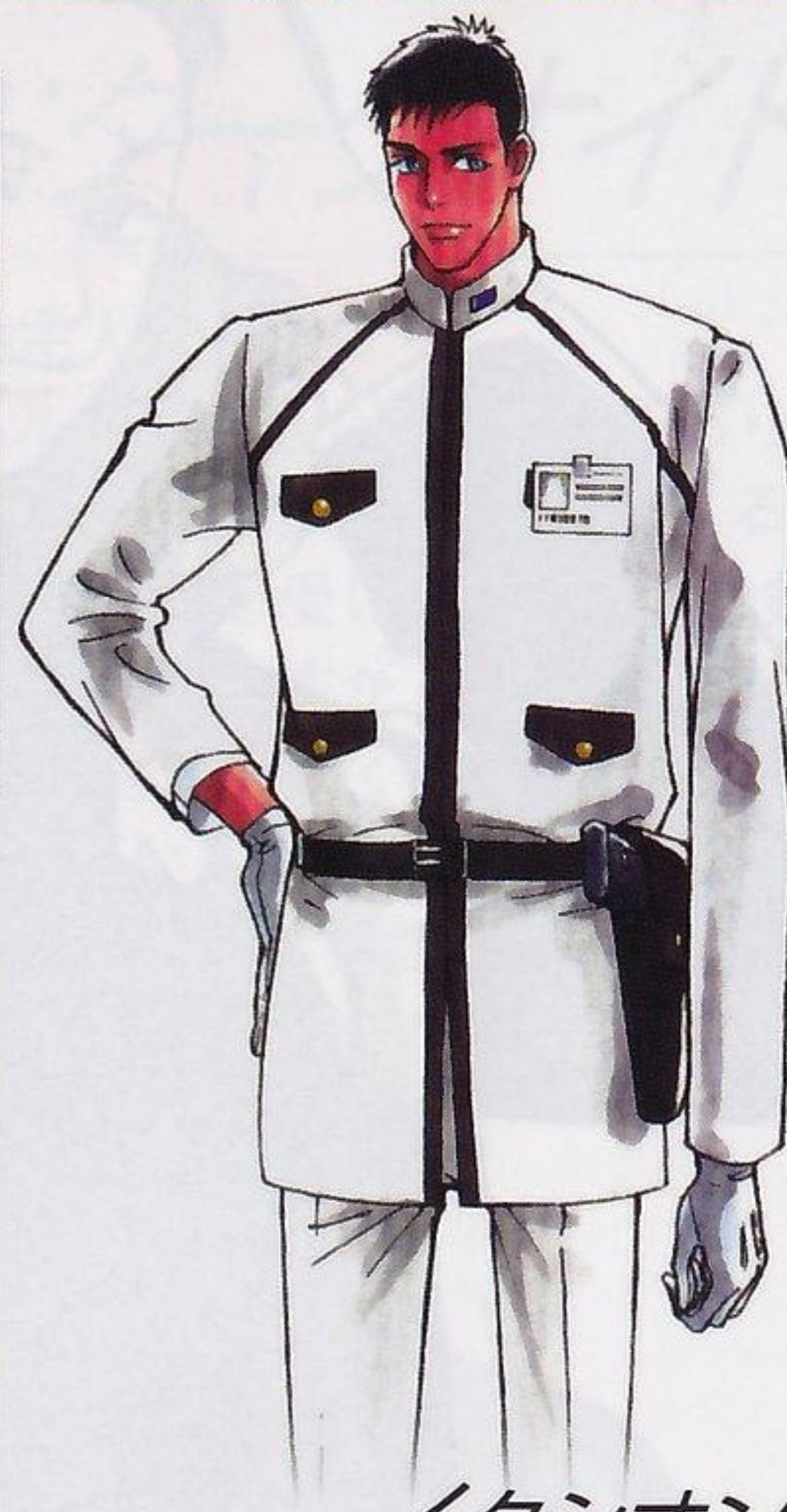
セラ:ウィドゥ

女性主人公。29歳。
夫の遺志を継いで、鋼鉄の島に足を踏み入れた未亡人。他者に対して悪意を持つことが無い純真さを持つ一方で、ホーリーナイトとしての資質も兼ね備える。
装備武器は剣。単純な攻撃力の面ではケーンに劣るが、成長すれば仲間の能力を補う補助系の魔法を使いこなすようになる。

グリフィス：サージェント

ロムルス軍人。19歳。
サーブラウと共にケーンの部下となる。その容姿も言動もいまだ少年の域を脱しておらず、ケーンに対しては盲目的な信頼を寄せている。
装備武器は銃。能力はサーブラウにやや劣るが…。

サーブラウ：アーミー

ロムルス軍人。24歳。
軍務に対しては実直な青年。ケーンの部下として、鋼鉄の島に送り込まれる。
装備武器は銃。特筆するような能力には欠けるが、戦場においては常に安定した働きをみせてくれる。

イクシオン：コマンドオフィサー

ロムルス軍大尉。19歳。
ケーンの幼なじみであると同時に直属の上司でもある男。ロムルス諜報部員として、鋼鉄の島と本国との連絡を担っている。ケーンに匹敵する戦闘能力と強い上昇志向を持つ。
装備武器は銃。

アリス：エスパードール

10（？）歳。
ロードス軍によって脳改造を受けた人間兵器。成長するに従って強力な魔法や技を使いこなす。
装備武器はぬいぐるみ。物理的な攻撃には弱いので、戦場においては後方からの援護に徹したい。

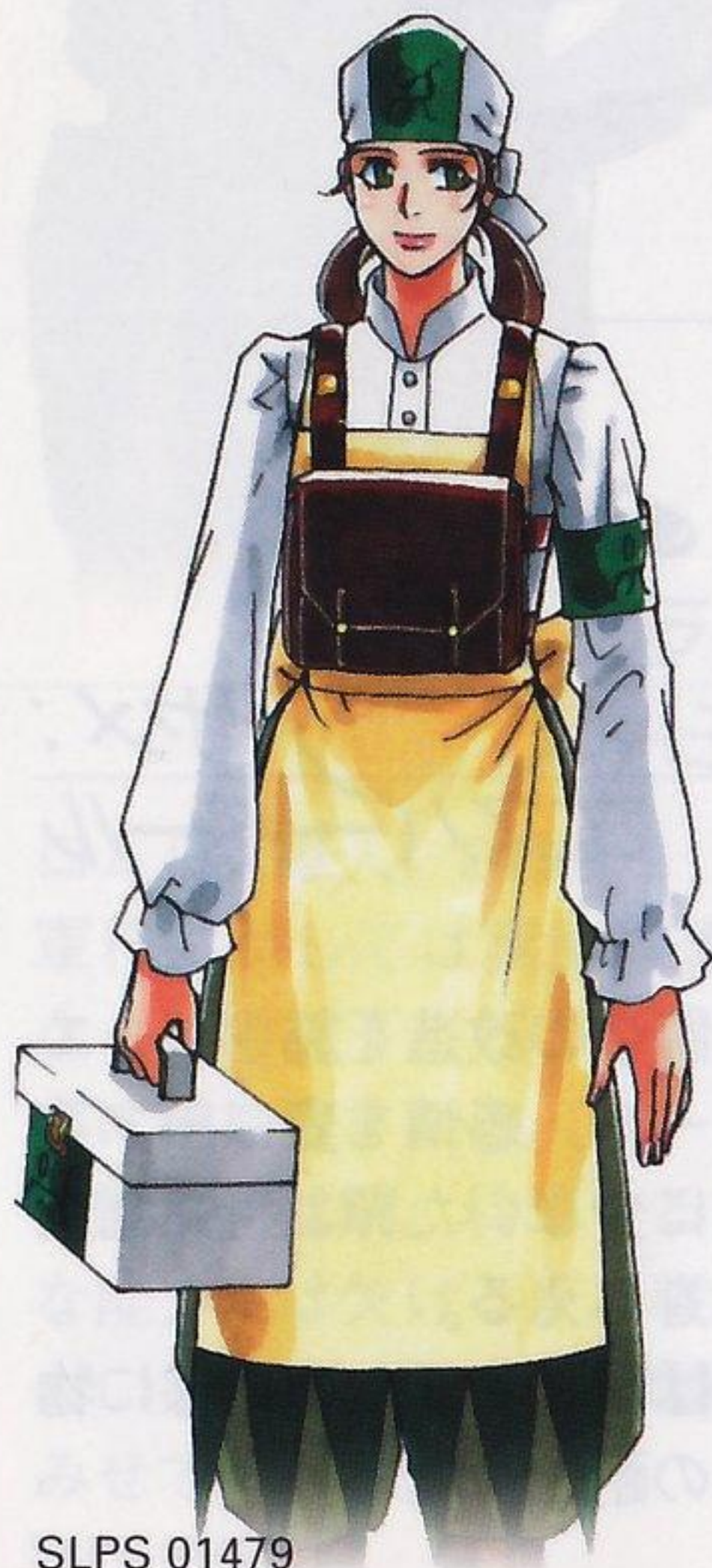
ディアナ：マシーナリィ

22歳。
金になれば、どんな仕事でも請け負うバウンティハンター。セラの最初の仲間となる。銃の腕と計算高さは超一流。世事に長けているため、情報収集も得意分野である。
装備武器は銃。

アヤメ：エスパードール

10（？）歳。
アリスと同種の改造を施されたエスパードール。感情を表に出すことが極端に少ないため、時に老成した印象を与える。
装備武器は鞠。アリスと同様に物理攻撃への耐性は低い。

エアリアル：従軍僧侶

フォルゴーレ連邦軍属。16歳。怪我人を救うのが自分の使命であると信じて疑わない少女。セラとは同郷の出身である。**装備武器は救急箱**。回復・援護魔法のエキスパートとして活躍する。

パーシファル：ヘビーガンナー

ロードス軍脱走兵。27歳。あらゆる重火器の性能をその限界以上に引き出す重機使い。**装備武器は銃**。重装備のため動きは鈍いが、攻撃力、防御力共に非常に高い。後方からの援護射撃には最適。

ヒギンズ：プロフェッサー

ラインメタル軍属。49歳。戦場におけるアイテムの使用法を研究する自称「教授」。かなりの変人である。全ての武器を装備することができるが、戦闘ではあまり役に立たない。ただし彼が「本」を使うと…？

オヅヌ:風水師

東方の国ジャポネ出身。21歳。
エウロペアの動向に注目する東洋の大国から派遣された男。その目的はやはり鋼鉄の島の「秘宝」にあると思われるが…。
装備武器は珠。東方の技術による数々の強力な技を操る。

ジャギュア:カーリマン

アッシリア軍属。33歳。
「J」のコードネームで呼ばれる戦場の殺し屋。体中に暗殺用のナイフを隠し持つ。
装備武器は短剣。防御力がやや低いが、それを補って余りあるスピード、攻撃力を持つ。

トリュウ:サムライ

ジャポネ出身。26歳。
オヅヌに影のように付き従いその命は必ず実行する剣術師。極端に無口で、その心情を察することは難しい。
装備武器は剣。近接攻撃が主だが、攻撃魔法も使いこなす。

FD-3S：機改兵

かつては鋼鉄の島の防御機構の一部として、機改生物や配下の機改兵を指揮していたが、現在は機能停止状態にある。
装備武器はフュスキーナ（槍）。防御力が極端に高いが、その分動きも遅い。

ファウスト：スペルマスター

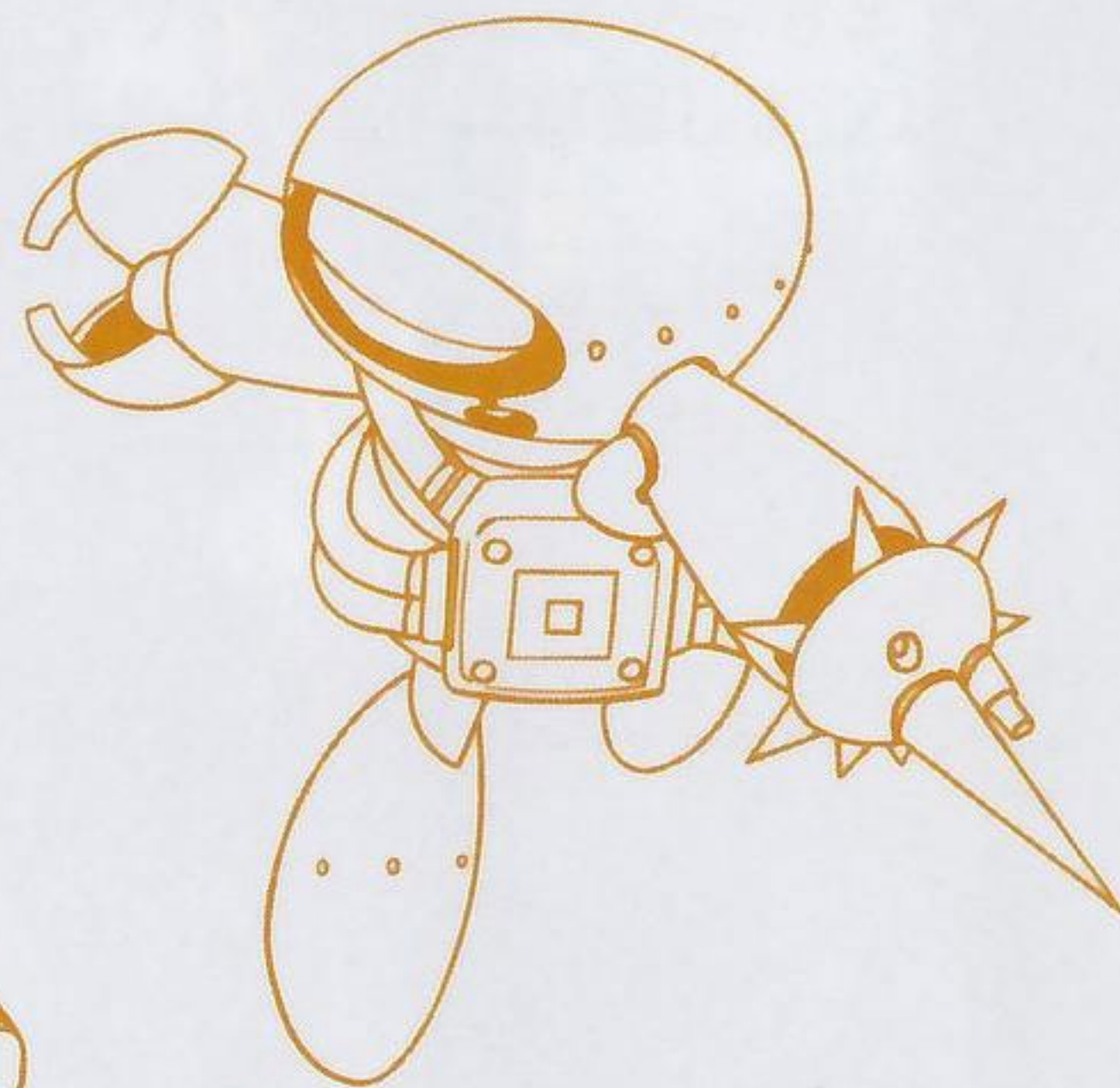
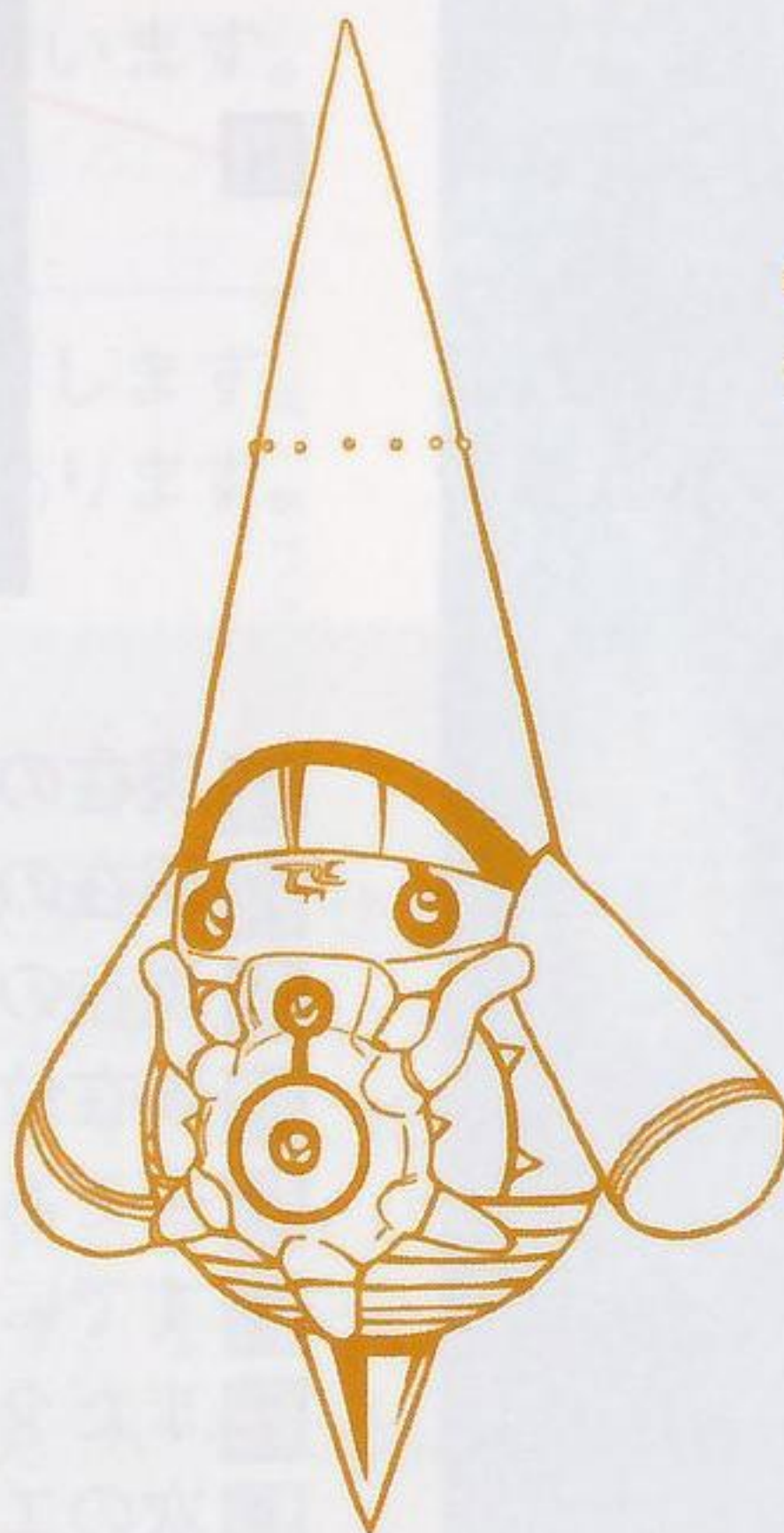
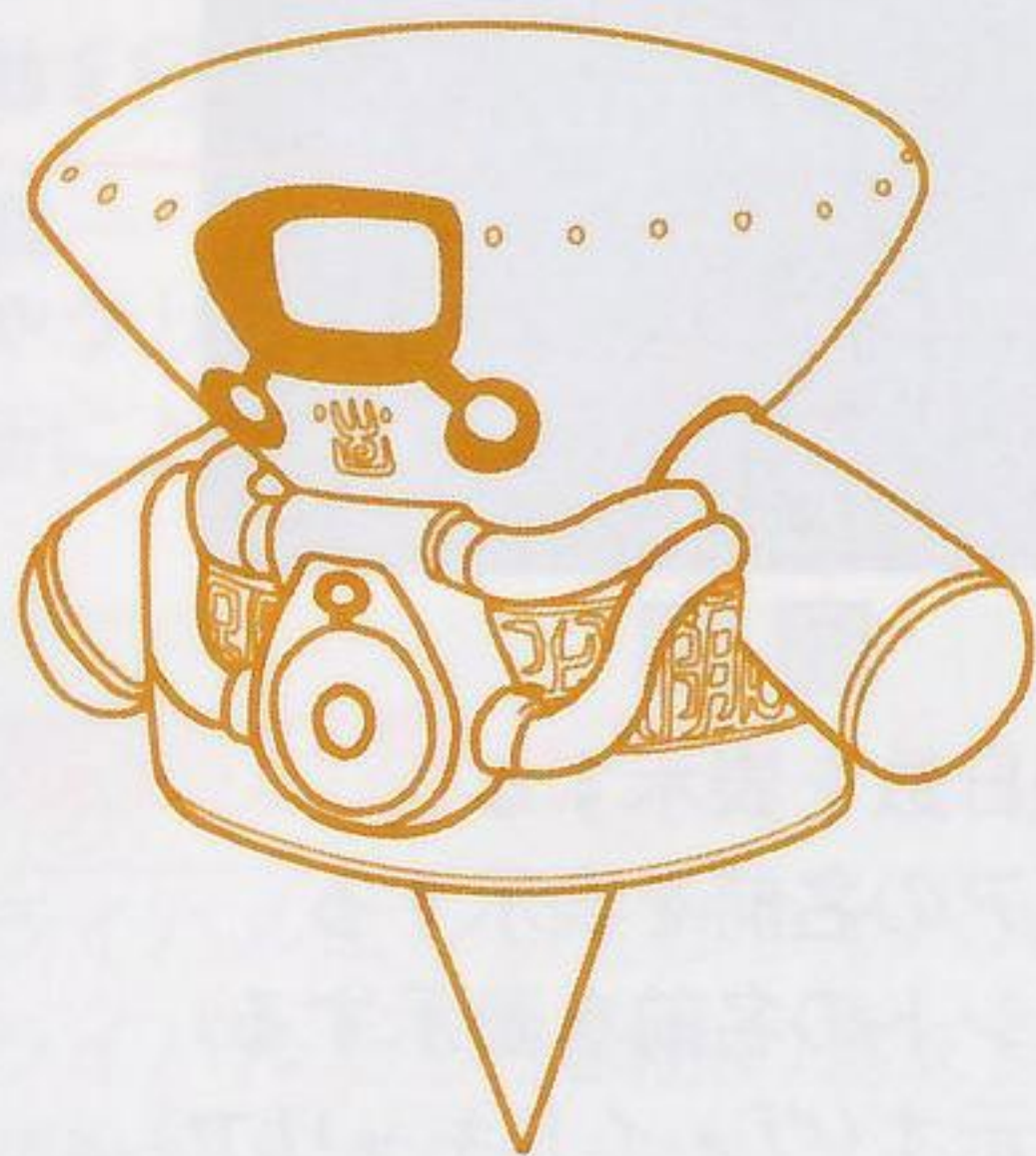
無類の魔力と共に、時を超えて生きる魔導師。100年前に交わしたある少女との約束のため、鋼鉄の島を封印しようとしている。
装備武器は杖。魔法の破壊力は絶大だが、防御力は低め。

ティティス：??

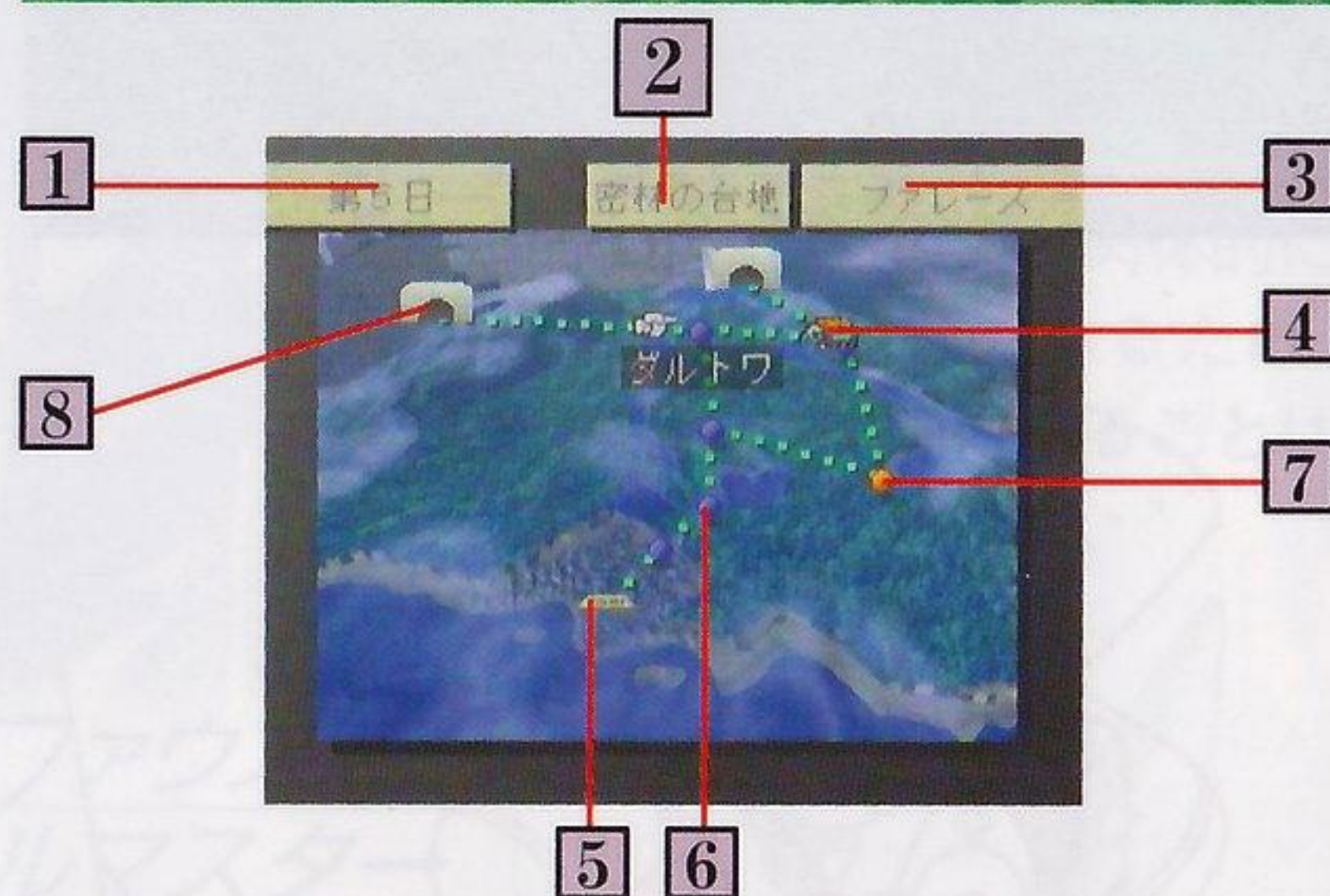
鋼鉄の島の奥深いエリアで出会う妖精。身長は約30cm程度で、武器や防具の装備はできない。スピードと魔力は高いものの、肉体的には非常に脆弱であるため、戦力として期待することはできないだろう。

ヴォイド

ヴォイドとは、全高4〜5Feet（約1.2〜1.5m）の人型機改の総称である。頭部、胴部、脚部の3パーツと両腕の武器の組み合わせにより様々な性能を持ちうる汎用兵器として作られている。ただし、ヴォイドに自律性は無く、マスター（人間)の命令が無ければ行動することはできない。また、1人のマスターが操ることができるヴォイドは最大でも4体までとされている。

ヴォイドに関しては→P32を参照。

MAP MODE
マ ッ プ モ ー ド

マップモードでは、ポイントからポイントへの移動や各ポイントの情報を得たりすることができます。また、ここでセーブ、ロードを行うことも可能です。ここでの設定がのちの戦闘に影響を及ぼすこともあるので、慎重に操作をしましょう。有利な戦闘を行うために、しっかりと操作方法を覚えましょう。

マップモードの見方

1 現在の経過日数を表示する
2 現在のエリアの名前を表示する
3 現在のポイントの名前を表示する
4 現在位置を示す(ヴォイドキャリア)
5 街であることを示す
6 すでにクリアした場所を青で示す
7 まだクリアしていない場所を赤で示す
8 次のエリアへ続く通路を示す

マップモードでのコマンド

マップモードでは、7つのコマンドが表示されます。カーソルを目的のコマンドに合わせ、○ボタンを押すとそのコマンドが開きます。

キャンプ

編成や武器などの装備を設定できます。また、ゲームスピードなどの設定も可能です。

移動

ポイントからポイントへの移動を行います。移動を行うと日数が1日経過します。

探索

街やクリアした場所に入るのに使用します。場所によってイベントが起こる場合もあります。

情報

次の場所がどんなところか知ることができます。地形や敵の状態について説明します。

全体地図

上空から見た航空地図が表示されます。この地図と十二神の指輪は関係しています。指輪は各エリアごとにひとつずつあり、手に入れた場所の全体地図に黄色い柱で表示されます。この柱を利用して移動を行うと、日数を経過せずに他のエリアへ行くことができます。全体地図を利用して、上手に移動しましょう。

セーブ&ロード

ここでは、それまでのデータのセーブ、そして新たなデータのロードができます。

経過日数とライバルエッジ

ライバルエッジとはライバルの状況を知らせるモードです。ライバルたちも鋼鉄の島を自由に探索しています。つまり、移動などでモタモタしていると、ライバルに指輪や仲間を横取りされてしまうわけです。ときには、ライバルにばったり鉢合わせしてしまうこともあります。なるべく、先回りして指輪や仲間をライバルよりも早く見つけるようにしましょう。

キャンプ

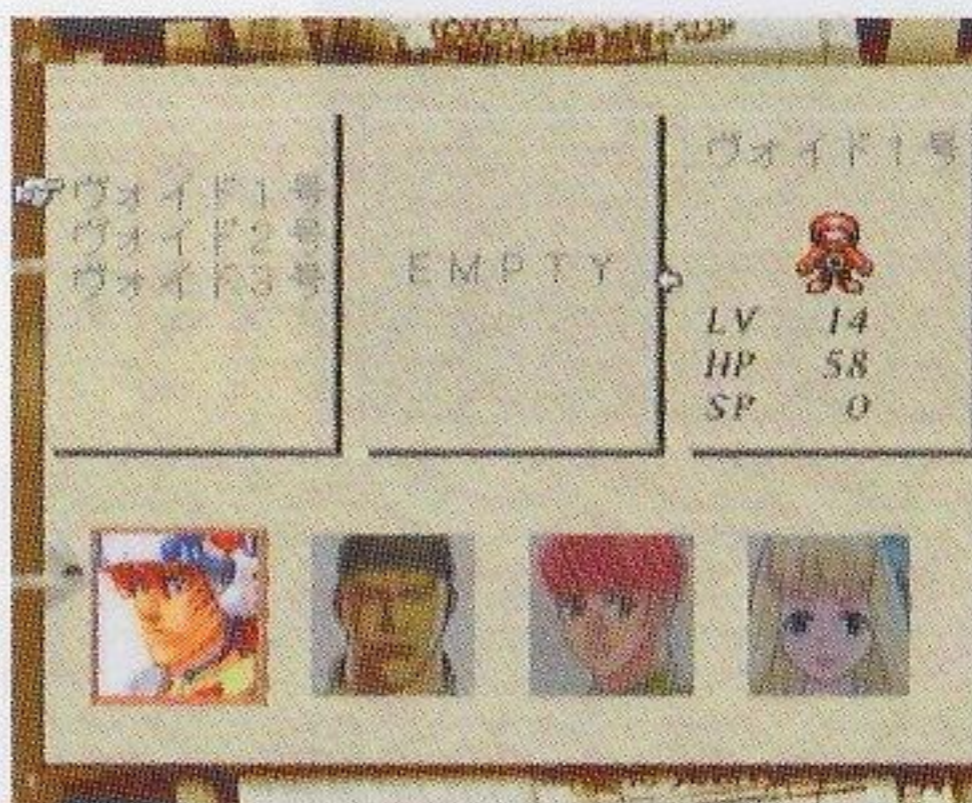
キャンプでは主人公と仲間たちのチェックや装備設定、そしてゲーム内容の設定が行えます。戦闘に有利な準備を行いましょう。

地図

マップモードの最初の画面に戻ることができます。EXITと同じ役目を持っています。

編成

実際に戦闘に参加するメンバー「マスター」とマスターに従うヴォイドを決めるコマンドです。参加するメンバーを「マスター編成」で決定し、逆に「マスター外す」で除外します(ただし、顔ウィンドウが赤い枠で囲まれているマスターを外すことはできません)。また、戦闘に参加できるマスターは最大4人です。

「ヴォイド編成」では、各マスターの配下となるヴォイドを決定します。キャリアーまたは、すでに編成済みのヴォイドを選択し、新しい編成位置あるいは交換したいヴォイドを選んで決定してください。1人のマスターが配下にできるヴォイドの数には限りがあります。マスターのレベルが低い内は、1～2体のヴォイドしか配下にすることができませんが、成長するに従ってその数が増え、最大で4体のヴォイドを同時に操ることが可能となります。ただし、ゲーム中で持つことができるヴォイドはパーティ全体で8体までという制限があります。すでにヴォイドを8体持っている場合には、そのうち1体を解体してからでなければ新しいヴォイドを組み立てることはできません。

マスターもヴォイドもそれぞれに長所・短所を持っています。編成の際には、マスター同士あるいはマスターとヴォイドとが、お互いの欠点を補ったり、長所をより強化するような組み合わせを考えるといいでしょう。

ステイタス画面

「編成」コマンドを選択後、キャラクターを選び△ボタンを押すとステイタス画面が表示されます。この画面には、レベル、攻撃などのほかにも「スキル」なども表示されます。このとき、R1、L1ボタンを押すとほかのマスターやヴォイドたちのステイタスがすぐに見られます。

HP	：ヒットポイント。体力を示す。
SP	：スキルポイント。スキル使用時に消費する精神力。
AT	：攻撃力
DF	：防御力
AS	：アクションスピード、行動の速さやＳＰの回復力に影響
MG	：魔法系のスキルの攻撃力に影響
DX	：攻撃の成功率や回避率に影響
MS	：ムーブスピード、移動力に影響

装備

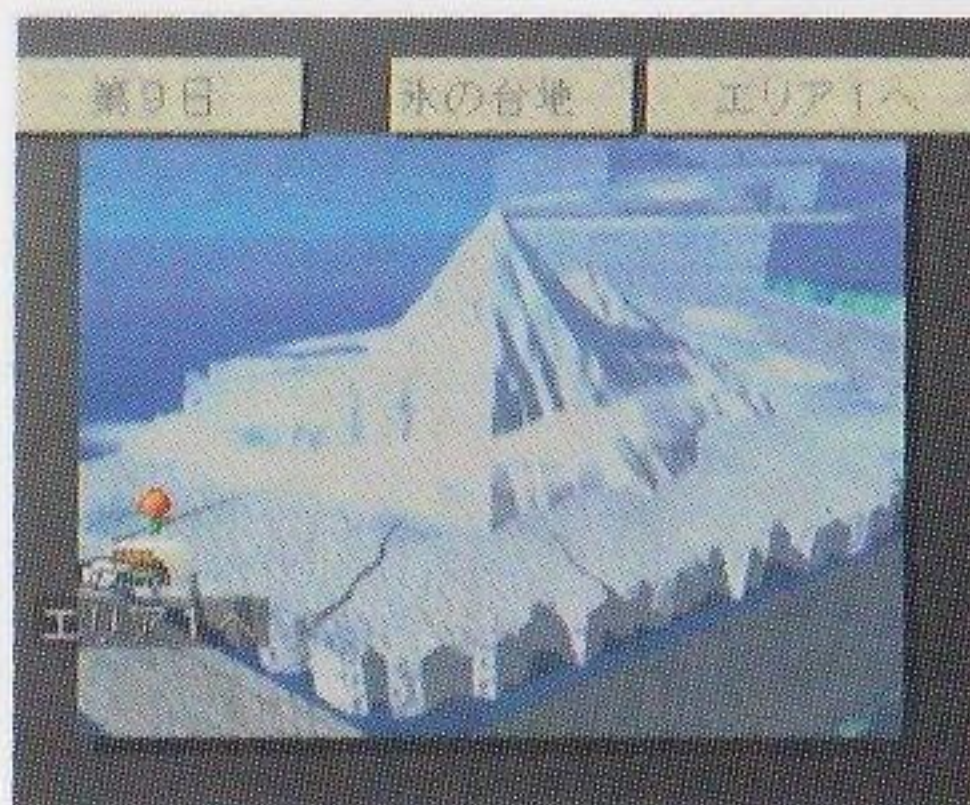
武器や防具などを変更することができます。「薬草」など回復をするアイテムを、忘れずに装備しましょう。また、アイテムの解除や**パラメータをアップする道具の使用**もできます。

作戦

バトルモードでの行動をあらかじめ指示しておくことができます。まず、「移動指示」では戦闘時の行動を3択の中から選択します。「目標はここだ」は選択できません。次に「敵接近時」に優先する行動を選択します。そして、回復のタイミングや方法を決定する「自動回復」、「回復手段」の選択もします。「その他」では「手加減」をするか否か、「移動速度」は全速か半分か、そしてどんな敵から攻撃するかを選ぶ「攻撃タイプ」を決めます。「カスタム」ではより細かく攻撃タイプを設定できます。キャラクターに合わせて指示しましょう。

設定

ゲーム内の「メッセージスピード」などを設定します。**イージーエッジでは、ゲームスピードが「遅い」に設定されています**。戦闘の進行スピードが物足りない方はここでスピードを「速い」に変更してください。

エリア間の移動

このゲームの舞台、鋼鉄の島は、9つのエリアによって構成されています。プレイヤーはそれぞれのエリア間を移動して、ゲームを進めていきます。エリア間の移動は通路を通るか、指輪を入手してそのポイントへ移動するかの2通りの方法で行います。ゲーム序盤は指輪が入手困難なので通路を通って、移動するしかありません。

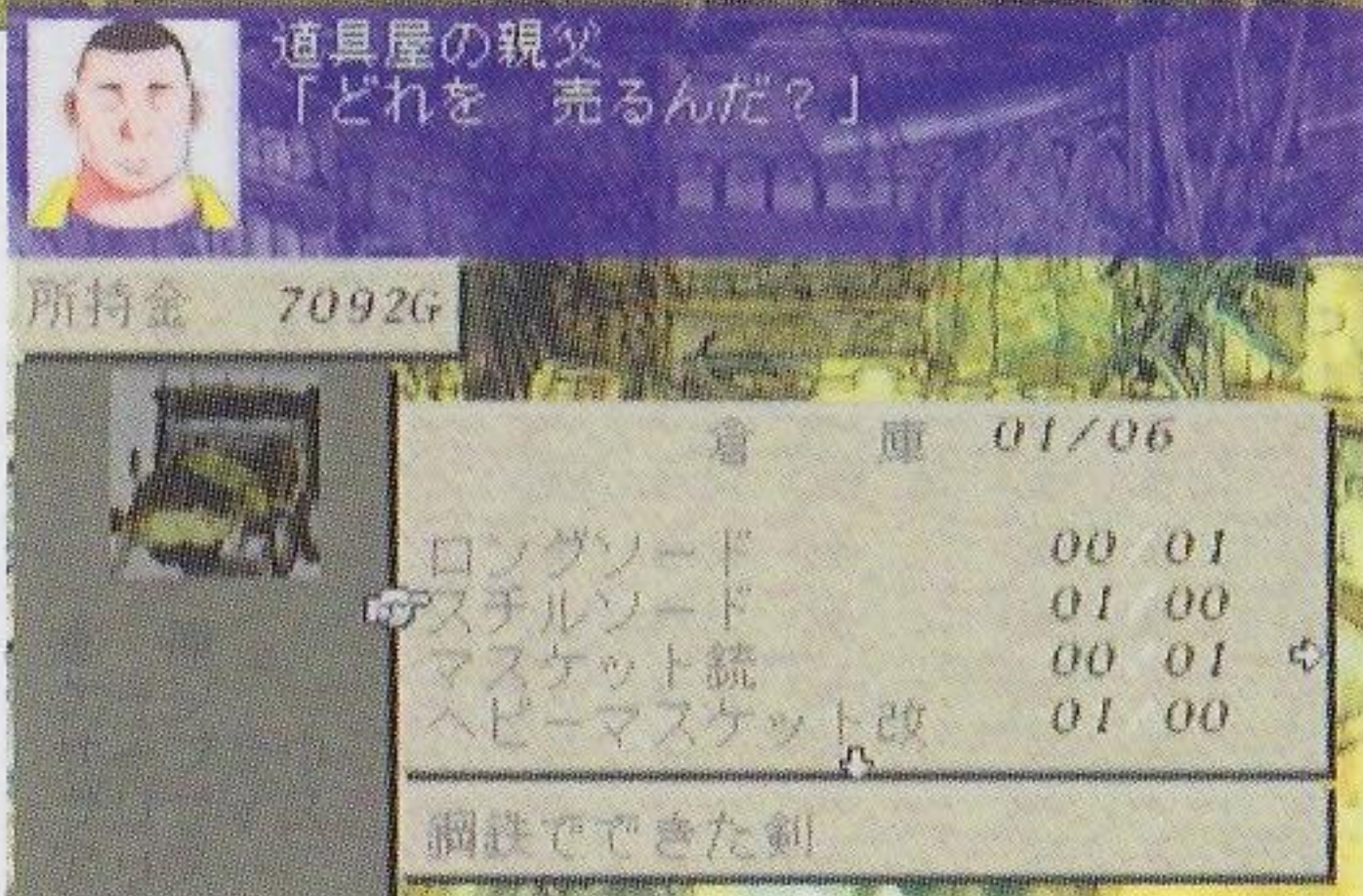
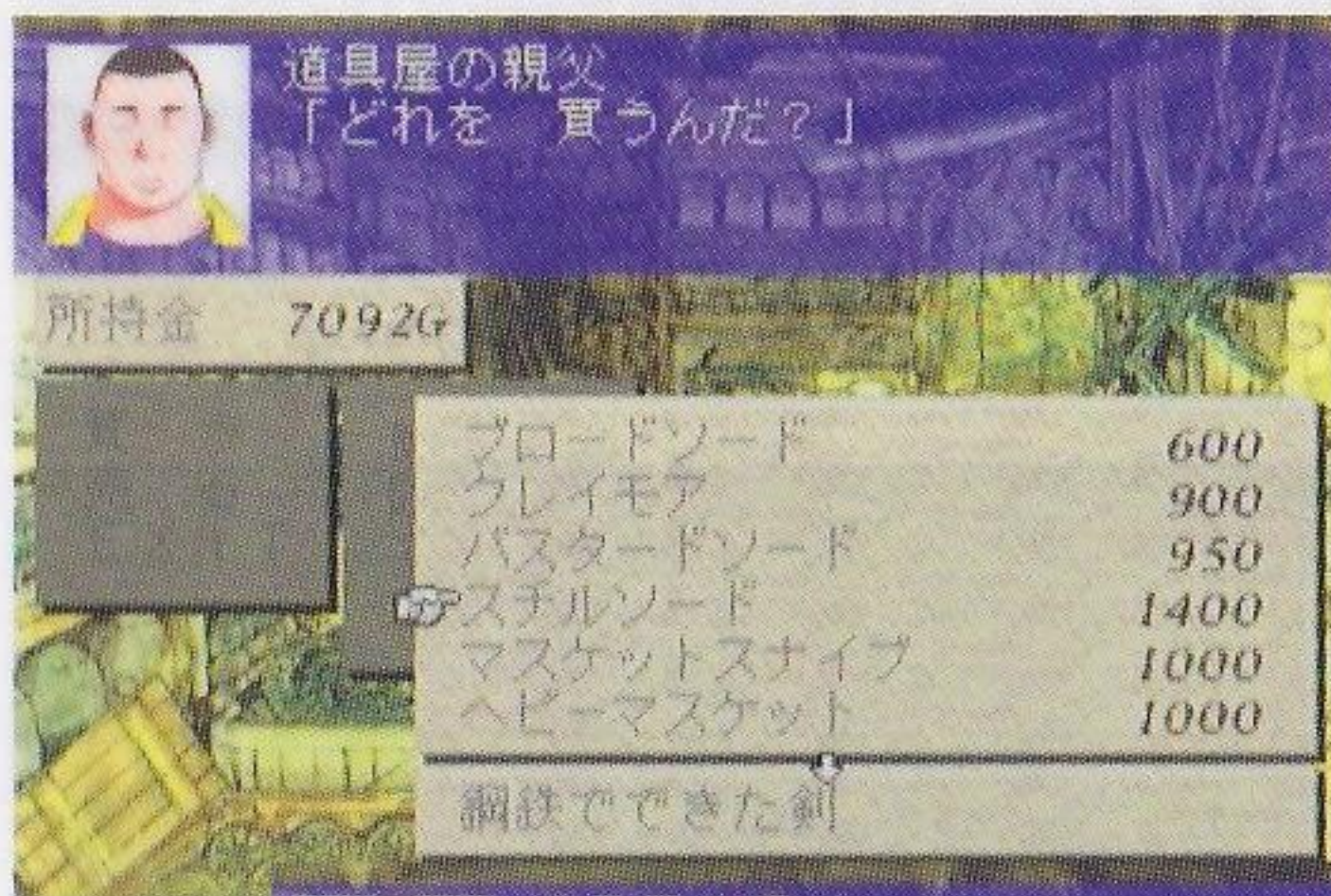
街について

街は基本的に各エリアにひとつあります。街は非武装中立地帯と言われていますが、それは名ばかりでときには戦闘が起こることもあります。街では、買い物や様々な情報を得ることができます。情報を得るためには、お金が必要です。

酒場＆占い屋

酒場には情報屋、占い屋には占いオババがいて、情報を提供してくれます。いずれもお金を請求します。占いオババは、大抵いい加減なことしかいいません。しかし、街によってはアイテムをくれる場合もあるので、一度は占ってもらいましょう。

道具屋

武器、防具、アイテムの売買ができます。薬草などの消費アイテムは、まとめ買いすることをお勧めします。個数のところにカーソルが表示されたら、方向キーを上に押すと、購入個数が増えます。キャラクターがアイテムを持ちきれない場合、残りのアイテムは自動的に倉庫へと送られます。

ヴォイド屋

ヴォイドのパーツ売買や修理、組み立てが行えます。パーツは、部分ごとに分けられて売られています。目的に合わせて購入しましょう。また、**ヴォイドの修理と組み立てはここでしかできません**。ヴォイドは大切な戦闘のパートナーです。街に立ち寄った際は、忘れずにこの２つを行いましょう。

ヴォイドに関しては→Ｐ32を参照。

街を出る

買い物などを済ませ、マップモードへ戻るときに使用します。万が一、やり残したことがある場合は､「探索」で戻ることも可能です。街に戻る場合は、ポイントからポイントへ移動するわけではないので日数は経過しません。

BATTLE MODE
バトルモード

リアルタイムバトル

このゲームの戦闘はリアルタイムバトルで行われます。リアルタイムバトルとは、仲間、敵ともに一斉に行動する戦闘です。仲間は自動的に敵を攻撃しますが、敵を効率よく倒すためにはプレイヤーが指示を与えなければいけません。有利に戦闘を行うためにも、細かい指示方法をここで理解しましょう。

戦闘開始前のコマンド

戦闘前に戦況確認や戦闘開始時の行動指示、勝利条件の確認が行えます。各戦況に合った行動を指示しましょう。目標時間が設定してあるので、勝利条件の確認も大切です。

戦況確認

フリーカーソルの状態で、戦場全体の状況を調査しましょう。敵の位置はもちろん、魔法を使用するか、ヴォイドはどのくらい従えているかも確認した方がよいでしょう。また、宝箱は敵に取られてしまうこともあるので、その位置も確認しておきましょう。

作戦

マップモードと同様のコマンドです。こちらのモードの方が、実際に敵がいるので細かい指示を与えることが可能です。攻撃だけでなく、回復行動の指示も行いましょう。

移動指示

プレイヤーが攻撃ポイントを指示する「目標はここだ」、キャラクターが自動的に行動する「自由行動」、立ち止まって攻撃をする「その場で攻撃」、攻撃をせずに待つ「待機」の4種類があります。「目標はここだ」では100feet以内の範囲ならば、方向キーと○ボタンで自由に目標を定めることができます。通過地点を○ボタンで、マークしながら設定します。経路は2カ所まで曲げて記すことが可能です。

敵接近時

敵と隣接したときに、どんな行動を優先するかを指示します。攻撃力があるなら「反撃優先」、逆にない場合は「防御優先」、いち早く目的地に着きたいならば「移動優先」を選択しましょう。長距離攻撃型のキャラクターは、「防御優先」にした方がよいでしょう。

自動回復＆回復手段

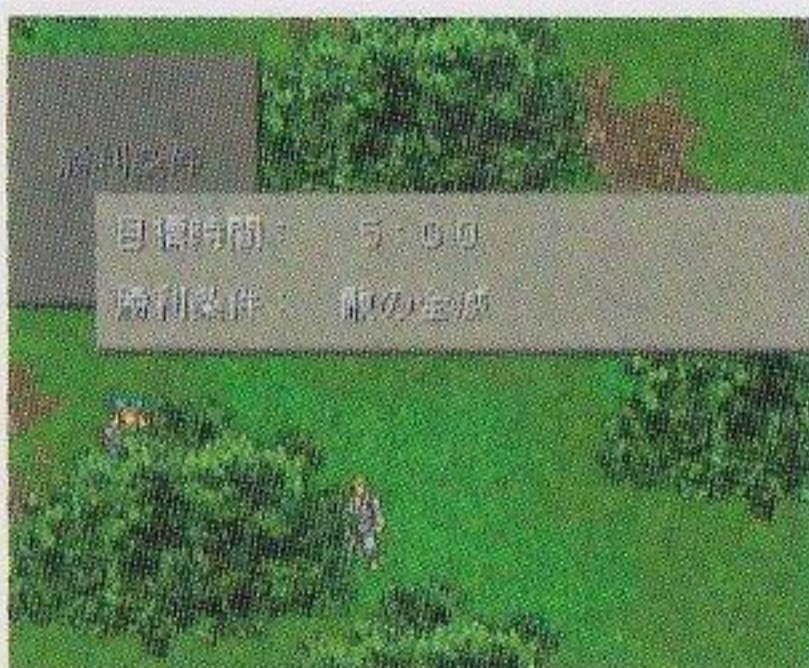
ダメージをどれだけ受けたら回復をするか、またどんな手段で行うかを設定します。回復するタイミングは、「つねにＭＡＸ」から「回復しない」までの6段階から選択できます。また、その手段を「ヒール」か「道具」か、もしくは「仲間にまかせる」の3種類から選べます。

その他

その他には「手加減」、「移動速度」、「攻撃タイプ」、「敵優先順位」と4つのコマンドがあります。「攻撃タイプ」には「近戦戦闘タイプ」、「長距離戦闘タイプ」、「魔法攻撃タイプ」、「回復攻撃タイプ」、「カスタム」の5種類があります。キャラクターの戦闘スタイルに合わせて指示を行いましょう。「カスタム」では、「ＨＰの一番多い敵」、「ＨＰの少ない敵」などさらに細かい敵のタイプを選択できます。

初期設定に戻す

変更を行った細かい指示を、すべて初期の状態に戻すことができます。

勝利条件

ゲームをクリアする目標時間と勝利条件が表示されます。目標時間、勝利条件は戦闘によって変わるので、毎回確認を行いましょう。

目標時間内にクリアすると、タイムボーナスがもらえます。ボーナスは早くクリアすればするほど、たくさんもらえます。ただし、**ハードエッジではタイムオーバーした時点でゲームオーバー**となるので注意してください。

戦闘開始

「戦況確認」、「勝利条件」の確認が終わったら、いよいよ戦闘を始めます。「戦闘開始」にカーソルを合わせ、○ボタンを押すと、「BATTLE START」の文字表示に続いて戦闘が始まります。

リセット

バトルモードを取りやめて、タイトル画面に戻ることができます。

戦闘中のコマンド―①
(フリーカーソル時)

カーソルをキャラクター以外のところに置いて○ボタンを押すと、フリーカーソル時のウィンドウが開きます。

コマンド数はＥＸＩＴを入れて全部で7つ。キャラクターたちの能力を確認する内容のものが多いです。

戦況確認

時間を進めずに、戦場全体を確認することができます。宝箱やテレポーターの位置などを見失ったときに役立つコマンドです。

作戦

キャラクター１人ひとりに作戦を与えることができます。一括して全員に作戦を与えたいときは、「全メンバー」を選んでください。

能力

キャラクターのクラス、レベル、ＨＰ、ＳＰ、攻撃、防御、ＡＳ、魔力、回避、ＭＳ、武器、防具、所持品が確認できます。

勝利条件

勝利条件の確認ができます。目標時間は、サブウィンドウ右上で刻まれています。

設定

戦闘画面の設定が行えます。プレイヤー自身が使用しやすい設定を行いましょう。

敵識別：ON/OFF

敵を赤色で表示し、仲間との区別をつけるコマンドです。狭い場所で敵味方が入り乱れるような場合に役立つでしょう。

決めセリフ：ON/OFF

スキルの使用時に呪文や精神集中を表す「決めセリフ」を表示するかどうかを選択します。スキルの種類によっては、ON状態でも無言で実行するものもあります。

サブウィンドウ

画面下に表示されるサブウィンドウを切り替えることができます。サブウィンドウは全部で3タイプあり、戦闘中に各キャラクターのHP、SPなどのパラメータを知ることができます。ウィンドウの種類によっては、キャラクターの動きまでわかるものもあります。

アローンタイプ……………ひとりだけのパラメータを表示するので、細かい数値まで知ることができます。HP、SPがゲージで表示されているので、状態がひと目でわかります。

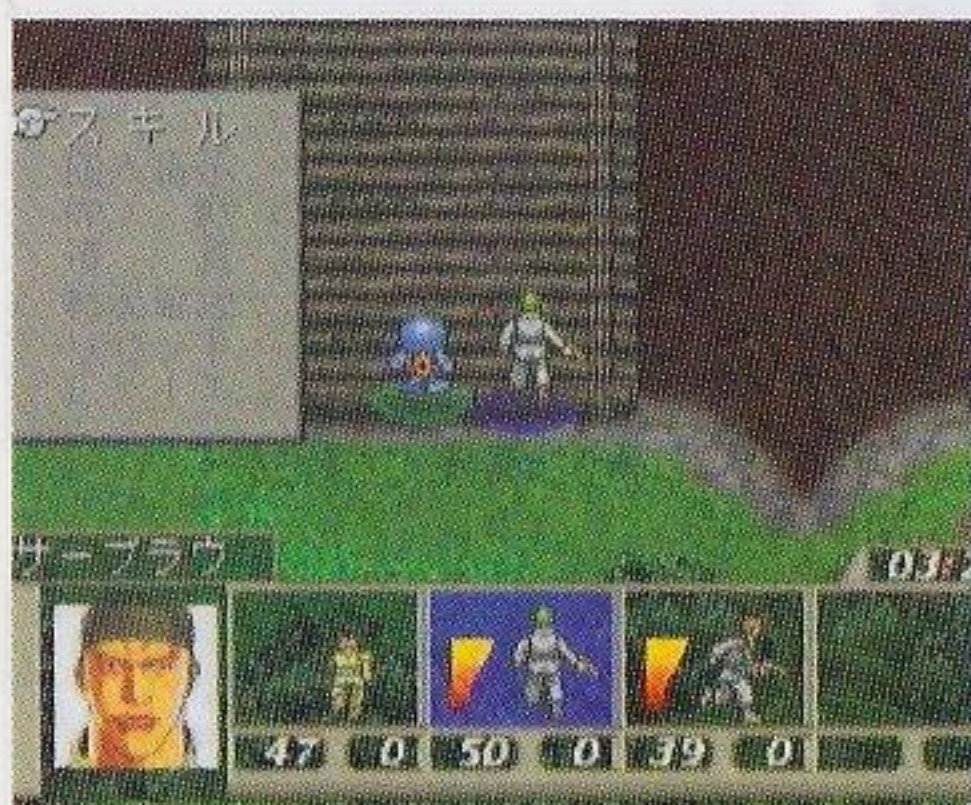
フルメンバータイプ………戦闘を行っているマスター全員が表示されます。HP、SPそして行動（移動や攻撃の様子）をリアルタイムで見ることができるウィンドウです。

ヴォイドタイプ……………カーソルが合っているキャラクターとそのキャラクターに従事しているヴォイドが表示されます。HP、SP、状態を見ることが可能になっています。

表示しない ……………サブウインドウを表示しません。画面下を見たいときに使用します。

リセット

タイトル画面に戻ります。

戦闘中のコマンド—②
（キャラクターに合わせた時）

カーソルがキャラクターに合っているときに開くウィンドウです。「スキル」など7つのコマンドがあります。主にカーソルを合わせたキャラクターひとりに対して、指示を与えることができます。もちろん、「作戦」で戦闘中のキャラクター全員に指示を与えることも可能です。フリーカーソルのときと同じコマンドもいくつかあります。

スキル

魔法と技を合わせたものが「スキル」です。「スキル」を使用したいときに、このコマンドを入力します。「スキル」を使用するにはＳＰが必要です。SPが「スキル」を消費するのに必要なＳＰに達していると、「スキル」名が白字で表示され使用できるようになります。

マスタースキルとヴォイドスキル

「スキル」には、マスタースキルとヴォイドスキルの２種類があります。ヴォイドスキルとはマスターのＳＰを消費して、ヴォイドを様々な形態に変化させるスキルです。マスターの「スキル」画面下の「VOID SKILL」を選択するとヴォイドスキルが表示されます。
ヴォイドスキルに関しては→P36を参照。

SPの回復について

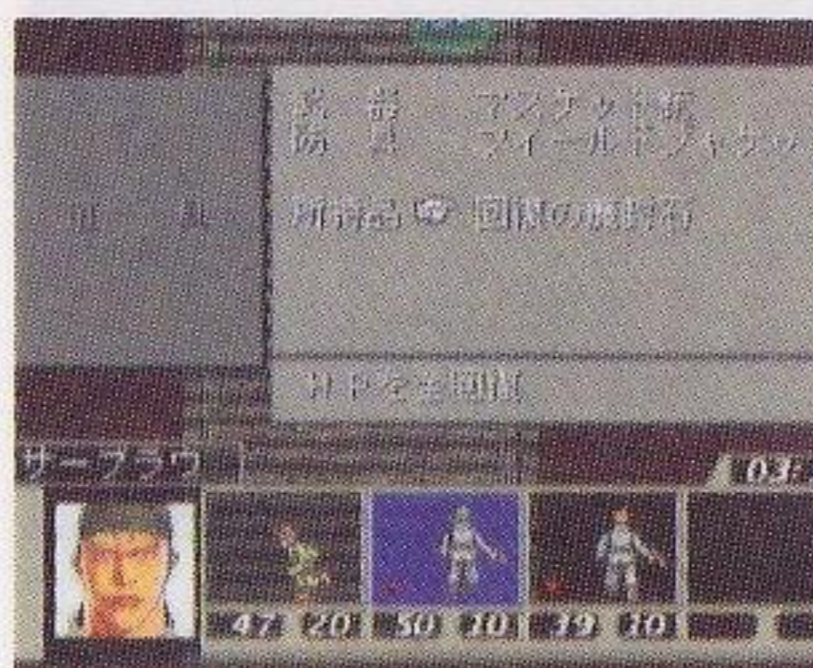
戦闘開始時は、敵、仲間すべてのキャラクターのＳＰが0になっています。ＳＰは時間が経過するごとに、10ずつ増加します。ＳＰが増える早さは、キャラクターのＡＳ（アクションスピード）の高さに比例します。また、キャラクターの移動中にはＳＰの増加速度が遅くなるので注意してください。

個人指示

カーソルが合っているキャラクターの「移動指示」、「自動回復」、「回復手段」だけを指示できます。戦闘で重要な指示が集められたコマンドなので、バトル中もっとも活用することになるでしょう。的確に指示を与え、キャラクターたちを上手に操りましょう。

作戦

マップモードと同じコマンドです。「個人指示」よりも細かい指示を与えることができます。また、全てのメンバーに同時に指示を与えることもできます。

道具

道具には、回復や攻撃を行うものがあります。このコマンドでは、それらのアイテムを使用することができます。HPの回復、敵への攻撃など、状況に応じて使用しましょう。なお、**道具は4つまでしか所持できませんし、戦闘中に持ち換えることもできません**。

戦況確認

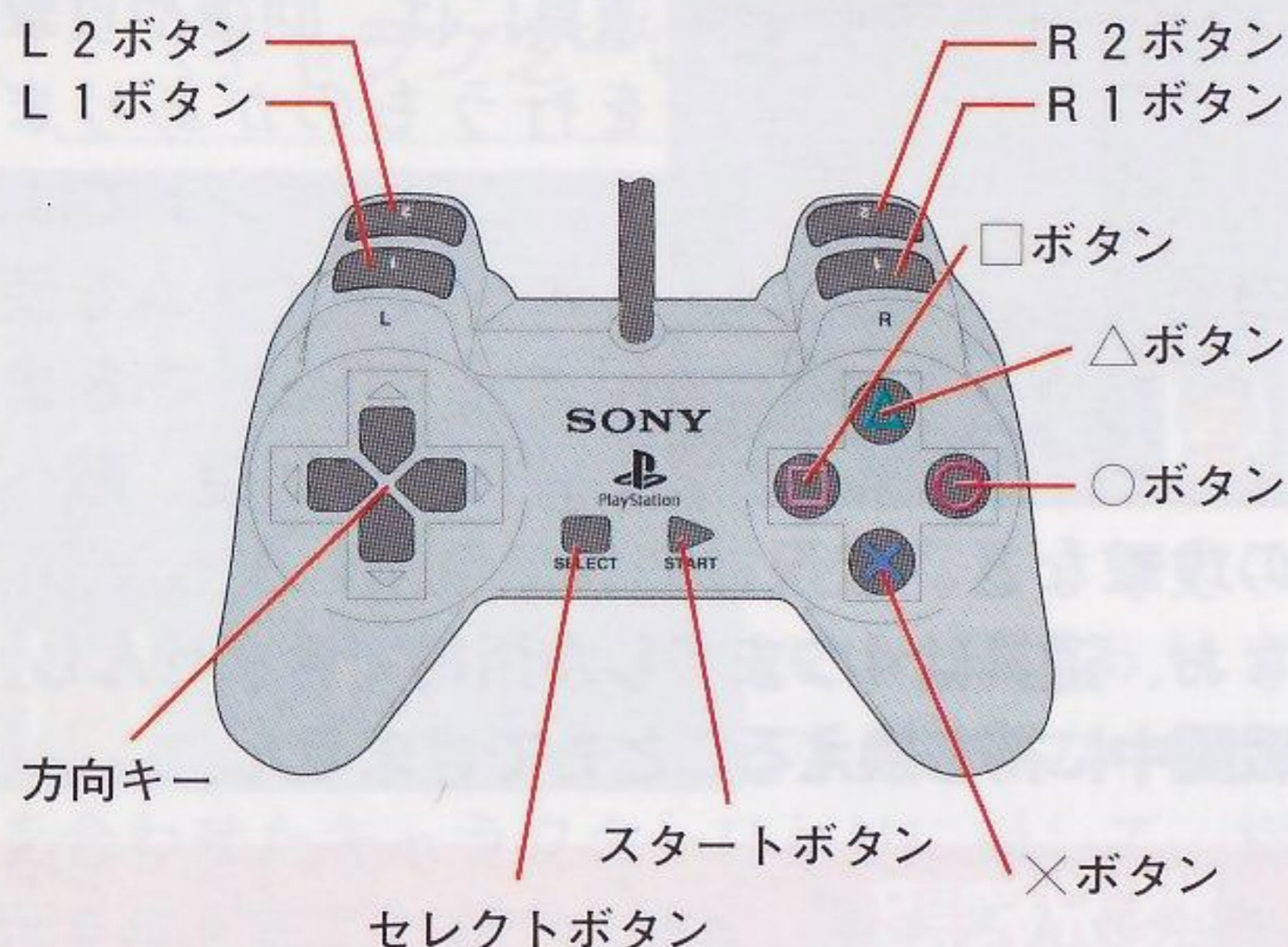
マップ全体の状況を確認することができます。

リセット

ゲームを中断し、タイトル画面に戻ります。

移動指示が最重要！

バトルでもっとも重要なコマンドは「移動指示」です。キャラクターは「自由行動」でも自発的に攻撃を行いますが、目的地まで効率よく進むことは難しいのです。プレイヤーが「目標はここだ」で進路を示して効率よく行動できるように指示しましょう。また、状況に応じて「その場で攻撃」などを使用し、臨機応変に対処できるようになりましょう。

バトルモード時の操作

L 1ボタン

マスターの状況を見ることができます。

R 1ボタン

マスターの状況を見ることができます。

L 2ボタン

ヴォイドの状況を見ることができます。

R 2ボタン

ヴォイドの状況を見ることができます。

△ボタン

目標指示をすることができます。

○ボタン

コマンド選択や各指示の決定に使用します。

×ボタン

コマンド選択や各指示のキャンセルに使用します。また、スキル画面を開くこともできます。

□ボタン

戦況確認の際に方向キーと同時押しすると、カーソルを速く移動することができます。

方向キー

コマンドの選択や目的地の指示に使用します。

セレクトボタン

サブウィンドウの切り替えに使用します。

スタートボタン

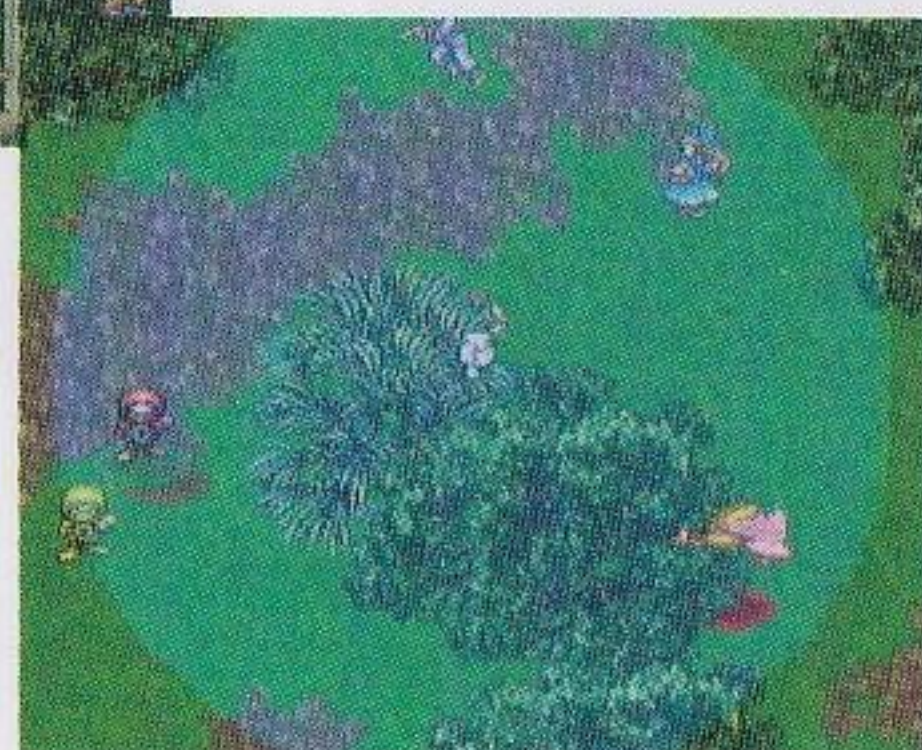
戦闘中は使用しません。オープニング時にムービーを飛ばせます。

ショートカットについて

バトルモードでのショートカットキーの紹介をします。

△ボタン……目標指示
×ボタン……スキルウィンドウ
□ボタン……高速移動
L 1・R 1ボタン…マスター切り替え
L 2・R 2ボタン…ヴォイド切り替え
セレクトボタン…サブウィンドウ切り替え

スキルの使い方

「スキル」の効果範囲は、大きく分けて範囲内にいるキャラクター全員に効果があるものと、1体にだけ使用できるものの2パターンがあります。1体にだけ効果があるものは、「スキル」を選択後に使用範囲が青いゾーンで表示され、その中からキャラクターを選ぶと発動されます。また、戦場全体に効果を示す「スキル」もあります。**「スキル」はキャラクターごとに修得できる種類が異なり、使用にはＳＰが必要となります。**

スキルリスト

これ以外にも様々なスキルが存在します。

スキル名	消費SP	効　果	使用者
ヒール	10	仲間１体のＨＰを回復する。	ケーン他
キュアー	20	仲間１体のバッドステイタスを解除する。	グリフィス他
シャドウエッジ	20	使用者を中心とする円内の全ての敵にダメージを与える。	ケーン
オーラバッシャー	30	隣接する敵１体に大ダメージを与える。	セラ
ファイヤーストーム	30	扇状の範囲内に存在する全ての敵に炎を浴びせる。	ファウスト他
ブレスガード	20	範囲内の仲間１体のＤＦを一時的に上昇させる。	エアリアル他
連射	10	範囲内の敵１体に２回連続して攻撃する。	ディアナ他
降岩の術	10	範囲内の敵１体の頭上から岩を落とす。	オヅヌ
真空斬り	10	直線上の敵全てに剣圧でダメージを与える。	トリュウ
チェシャキャット	10	レベルの低い敵１体を戦闘から除外する。	アリス
てまりうた	30	範囲内の敵全員に音波でダメージを与える。	アヤメ

VOID
ヴォイド

ヴォイドとは

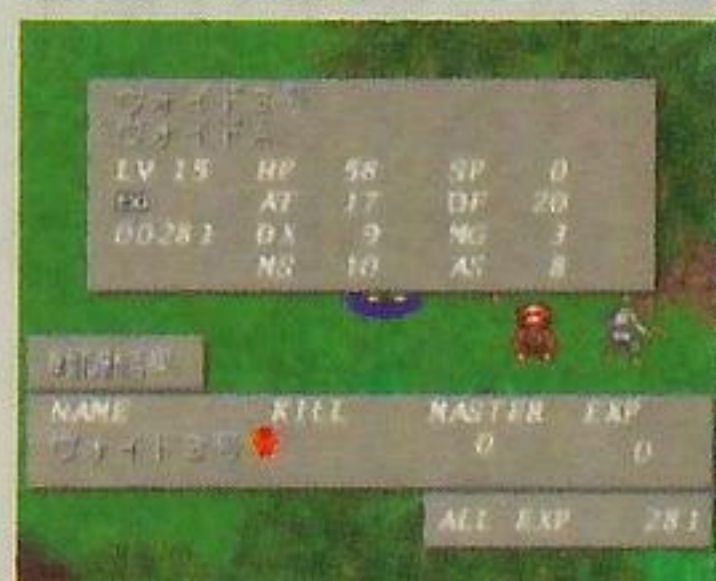
ヴォイドとは「ダブルエッジ」の世界で用いられている戦闘用ロボットの総称です。この時代、戦争はすでに物量戦が主体になりつつあります。その中核を為すのが、疲れを知らず、命令に忠実な機改の兵士ヴォイドなのです。戦場で生き延びるためには、まずヴォイドを使いこなさなければなりません。

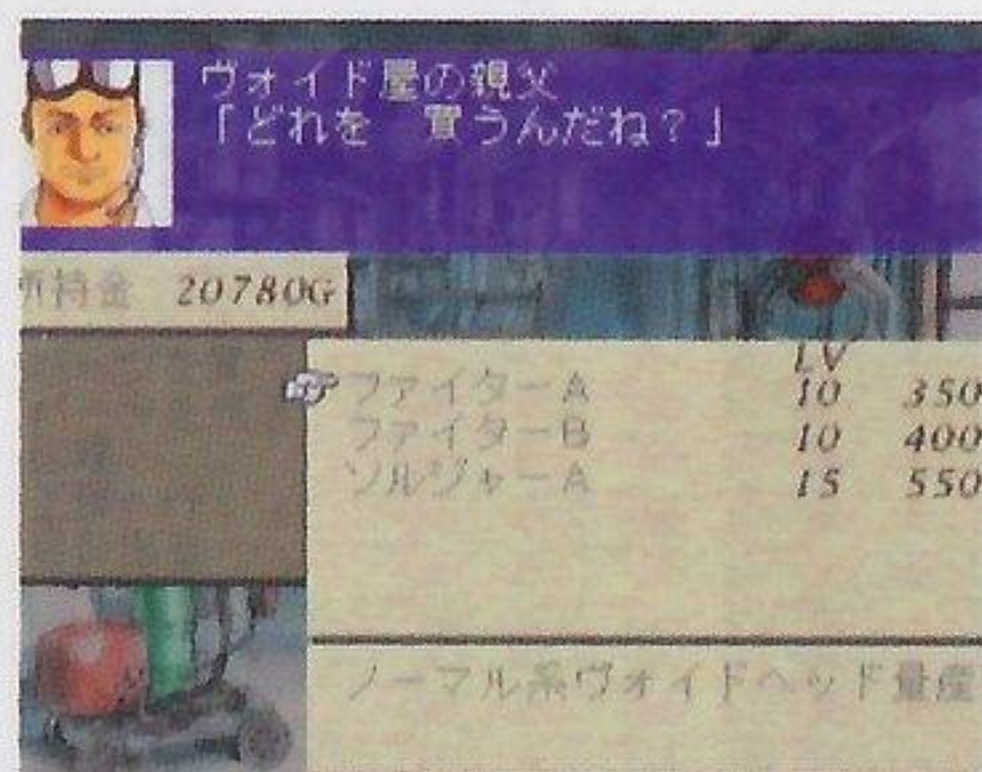
ヴォイドの操作

バトルモードでヴォイドに直接命令することができるのは、「移動指示」だけです。それ以外の行動（攻撃やスキル使用）は、ヴォイドの装備によって自動的に決定されるため、指示する必要はありません（コマンド自体存在しません）。カーソルをヴォイドに合わせて○ボタンを押せば、そのヴォイドに「移動指示」を与えることができます。

ヴォイドとマスター

ヴォイドは、マスターがいなければ戦闘に参加することができません。戦闘中にマスターが倒された場合は、その配下のヴォイドも戦闘離脱になってしまいます。また、ヴォイドの移動指示を「マスター行動」に設定した場合、ヴォイドは、自分のマスターの目標地点と同じ場所に近づこうとするということも覚えておくといいでしょう。

ヴォイドの成長と経験値

ヴォイドも経験値を得ることでレベルアップし、各種のパラメータが成長していきます。ただし、ヴォイドのレベルには、その**ヘッドごとに上限があり**、あるレベルまでに達したヴォイドヘッドは、レベルアップしてもパラメータが増えなくなってしまいます。基本的には、高価なヴォイドヘッドほど基本性能が良く、レベルの上限値も高いので、機会があるごとに買い換えていくといいでしょう。また、ヴォイドとヴォイドを配下に持つマスターには、戦闘終了時に**ボーナス経験値**が与えられます。ヴォイドにはマスターが稼いだ経験値の約1/10が、マスターには配下のヴォイド全員が稼いだ総経験値の1/2がボーナス経験値として加算されます。

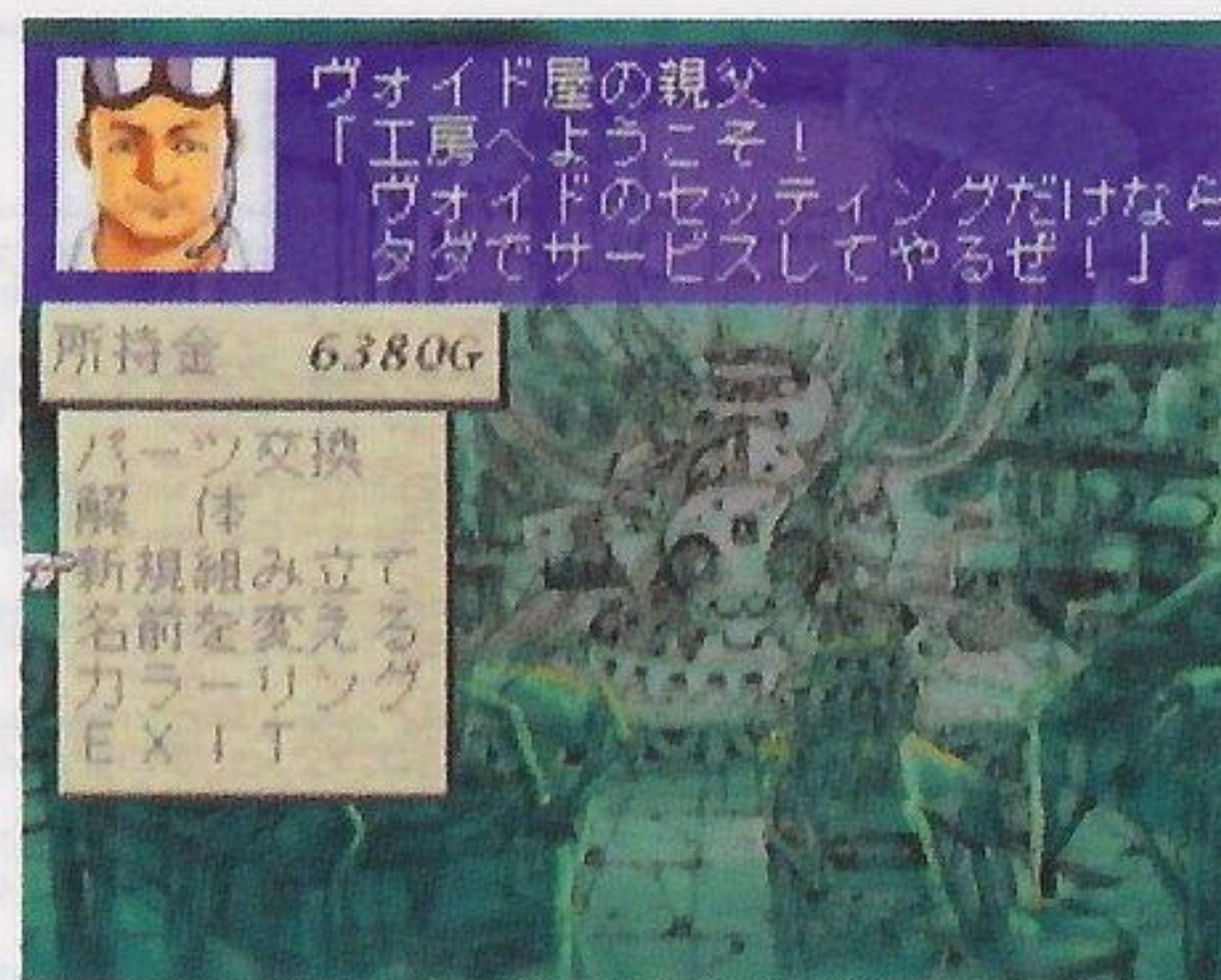
ヴォイドの入手

イージーエッジ、ハードエッジ共にスタート時点で3体のヴォイドが手に入ります。これ以外のヴォイドは、街のヴォイド屋やバトルモードの宝箱などでパーツを入手し、新たに組み立てることで入手できます。ただし、**ヴォイドの組み立てと修理はヴォイド屋でしか行うことができない**点に注意してください。

ヴォイド工房

街のヴォイド屋で「工房」を選択すると、ヴォイド工房に入ることができます。ヴォイド工房では次のコマンドが**無料**で実行できます。

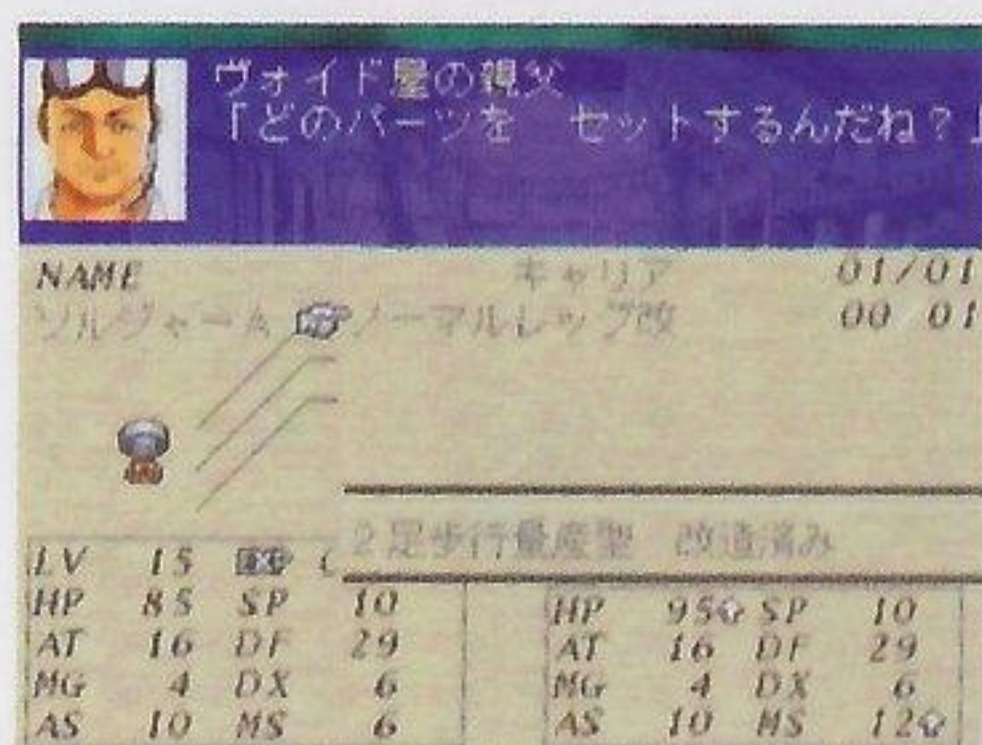
パーツ交換：すでに組み上がっているヴォイドのパーツを別のパーツに交換します。パーツ交換によって、そのヴォイドのパラメータがどう変化するかを確認しながら作業することができます。

解体：組み上がったヴォイドを解体し、パーツ状態に戻します。

新規組み立て：手持ちのヴォイドパーツを

組み合わせて、新しいヴォイドを組み立てます。パーツ交換時と同様に、ヴォイドのパラメータを確認しながら作業できます。

名前を変える：ヴォイドに呼び名を付けます。

カラーリング：ヴォイドの色を変更します。

EXIT：ヴォイド屋に戻ります。

これらのコマンドは、全てヴォイド工房でしか実行することができません。キャンプではヴォイドの武器と盾を変更することしかできないため、バトルモードで装備品以外のヴォイドパーツを手に入れても、街に着くまではパーツの組み替えを行うことはできない点に注意してください。

ヴォイドパーツの種類

ヴォイドは以下に紹介する各種のパーツから構成されます。どのようなパーツを組み合わせるかによって、ヴォイドの性能が決定します。例えば、ＤＦやＭＧなど特定のパラメータだけがずば抜けて高いヴォイドを作ることもできれば、バランスを重視した機体を作ることもできるでしょう。

ヘッド(頭部)

ヴォイドの中枢となるパーツで経験値を得ることでレベルアップします。バランスの良い「**ノーマル**」系（**丸型**）、ＤＦの高い「**攻撃**」系（**逆三角型**）、ＭＧの高い「**魔法**」系（**三角型**）の３種類が存在します。

ボディ(胴部)

ヴォイドの胴体です。ＨＰやＤＦを大きく左右するパーツです。低価格の「**ノーマルボディ**」、重装甲の「**ヘビーボディ**」、軽量でＭＧをさらに高める「**マジックボディ**」の３種類が存在します。

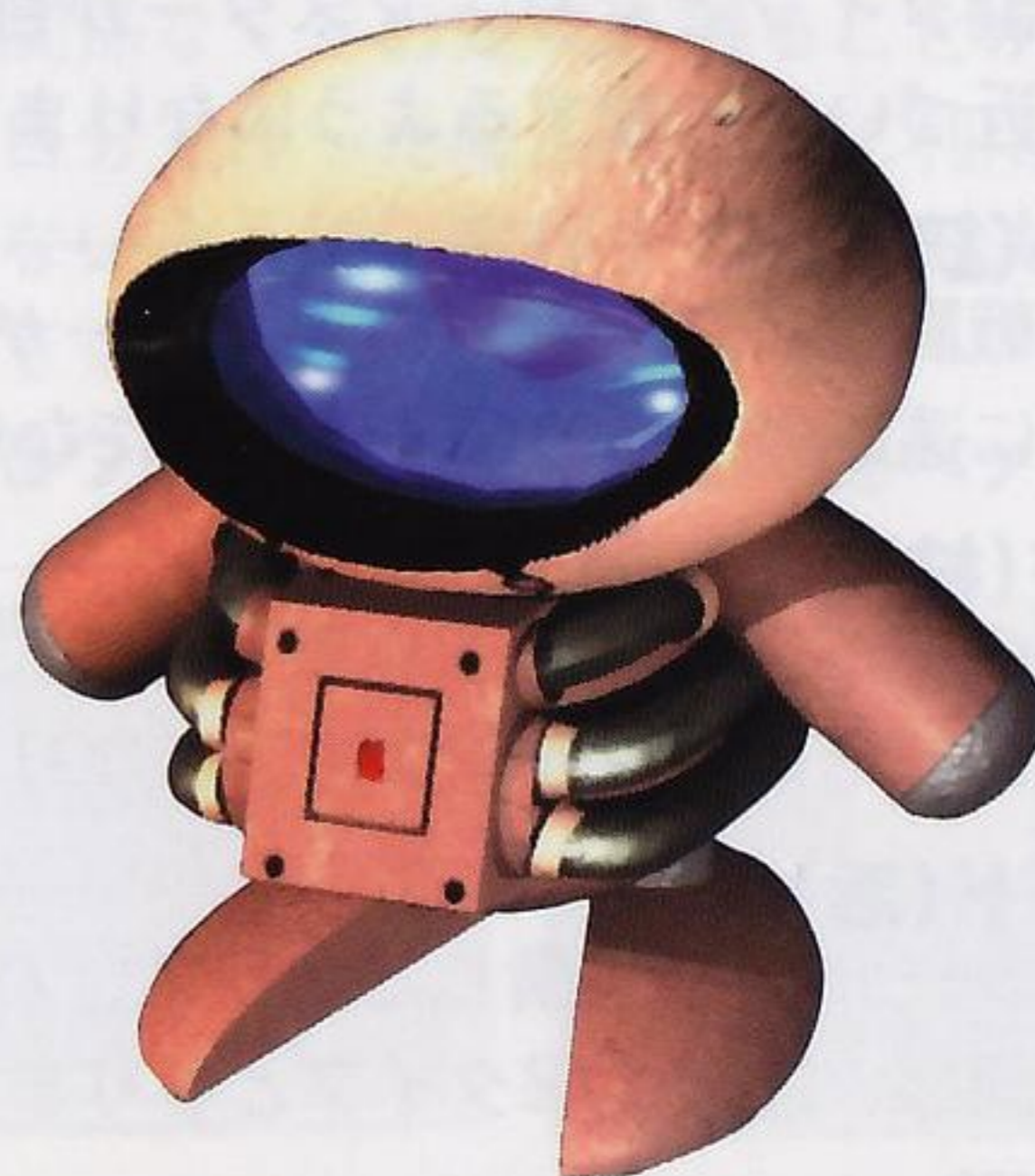
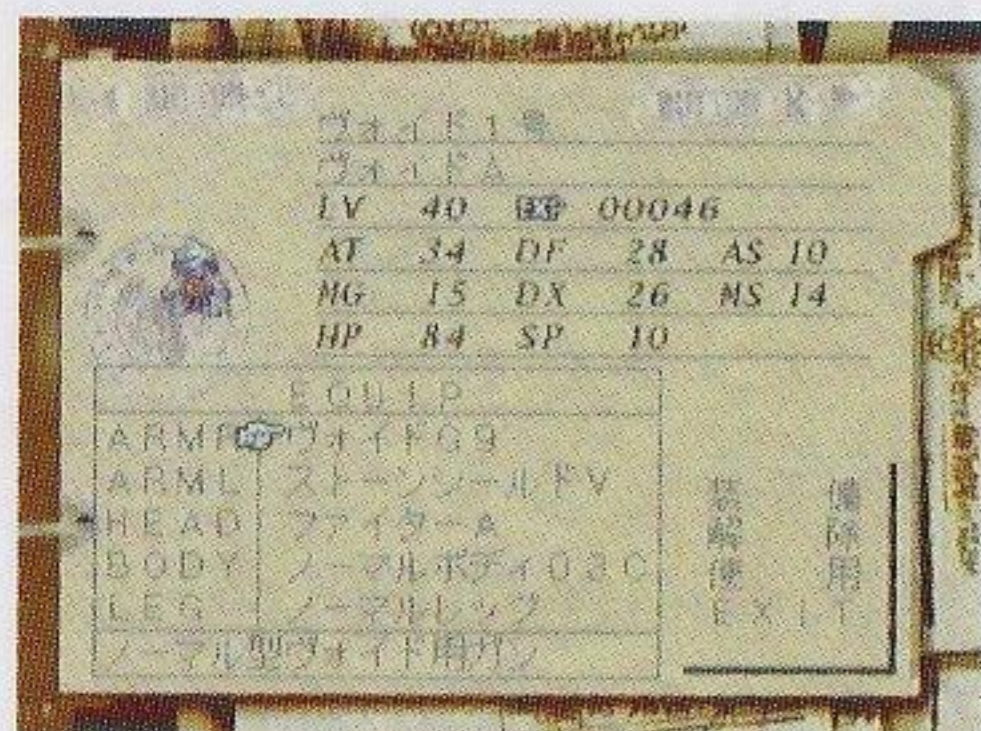
レッグ(脚部)

ヴォイドのＭＳや移動タイプなどを決定するパーツです。標準的な**２本足**型「**レッグ**」、ＭＳとＤＸを高める**車輪**型「**ホイール**」、**浮遊**型「**フローター**」の３種類です。

アームR(武器)

ヴォイドの右腕に装備される武装です。接近攻撃型の武器**ハンガー**（剣）、遠距離攻撃型の武器**バレル**（銃）、スキルが使用可能になる**ワンド**（杖）の３種類があります。さらにワンドには攻撃型（エナジーワンドなど）と回復型（ヒールワンドなど）が存在します。なお、**ヴォイド用の武器をマスターが装備したり、マスター用の武器をヴォイドが装備したりすることはできません。**

アームL(盾)

ＤＦをアップさせる盾です。基本的にヴォイドの左腕に装備させますが、右腕に武器を持たせず、左右の腕に盾を装備させることもできます。ＤＦが大きく上昇するので、ヴォイドを囮に使ったりする際には役立つでしょう。

ヴォイドの攻撃タイプ

マスターと同様、ヴォイドにも攻撃タイプ（攻撃する敵の優先順位）があります。ただし、ヴォイドの攻撃タイプは、装備する武器によって自動的に決定されてしまいます。作戦コマンドでマスターに指示するように、攻撃タイプをカスタム化することはできません。ヴォイドの装備を変更する際には、攻撃タイプも変化することに注意してください。以下に、武器ごとの攻撃タイプを説明します。

ハンガー（剣）装備

近接戦闘タイプとなり、マスターが目標とする敵に近づいて攻撃するようになります。

バレル（銃）装備

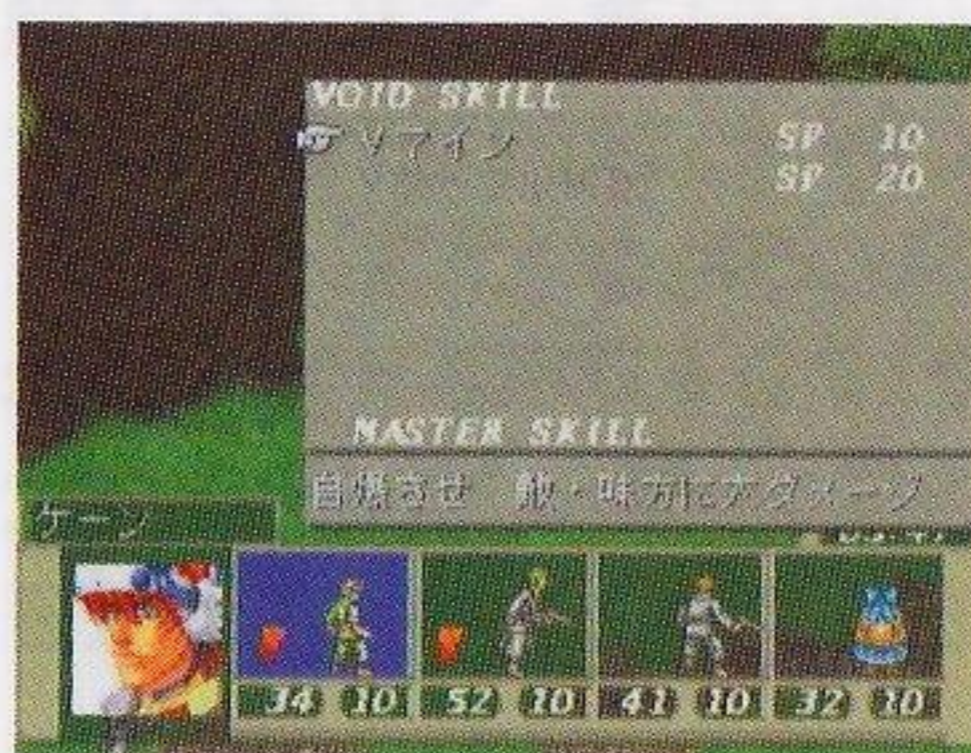
長距離戦闘タイプとなり、マスターが目標とする敵に遠距離から攻撃するようになります。

ワンド（杖）装備

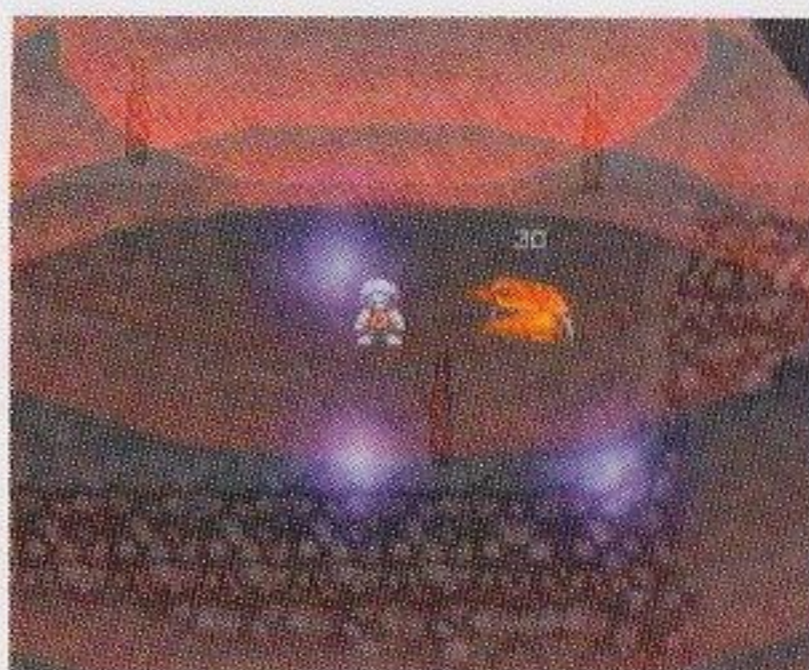
攻撃型のワンドでは魔法攻撃タイプに、回復型のワンドでは回復攻撃タイプになります。

シールド（盾）装備

両腕にシールドを装備した場合は、ハンガー装備と同様、近接攻撃タイプとなります。

ヴォイドスキルについて

ヴォイドスキルとは、マスターが配下のヴォイドを利用して実行する特殊なスキルのことです。ヴォイドスキルは全部で７種あり、**スキルごとに対応するヘッドを持つヴォイドが必要となります。**ヴォイドスキルの使用にもＳＰが必要です。

Vマイン

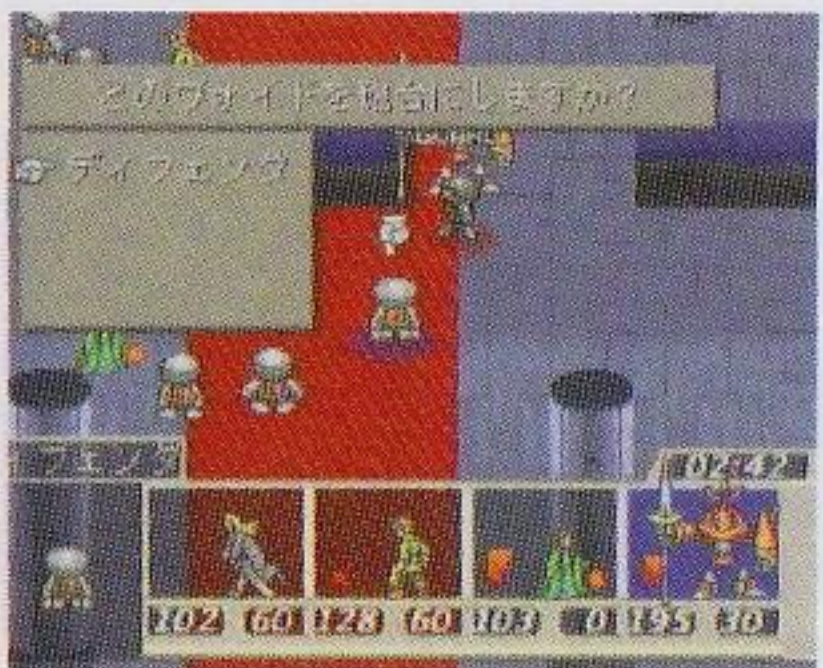
配下のヴォイド１体を自爆させ、その周囲の敵に大ダメージを与えます。ただし、自爆したヴォイドは、アイテム「ヴォイドリペアラー」を使用するか、街のヴォイド屋で大金を払って修理しない限り復活することができなくなるので注意してください。

対応するヴォイド：制限無し。

Vウォール
配下のヴォイド１体のＤＦを３倍にアップさせます。ただし、以後そのヴォイドは戦闘終了まで移動が不可能になってしまいます。
対応するヴォイド：丸型・逆三角型ヘッド。

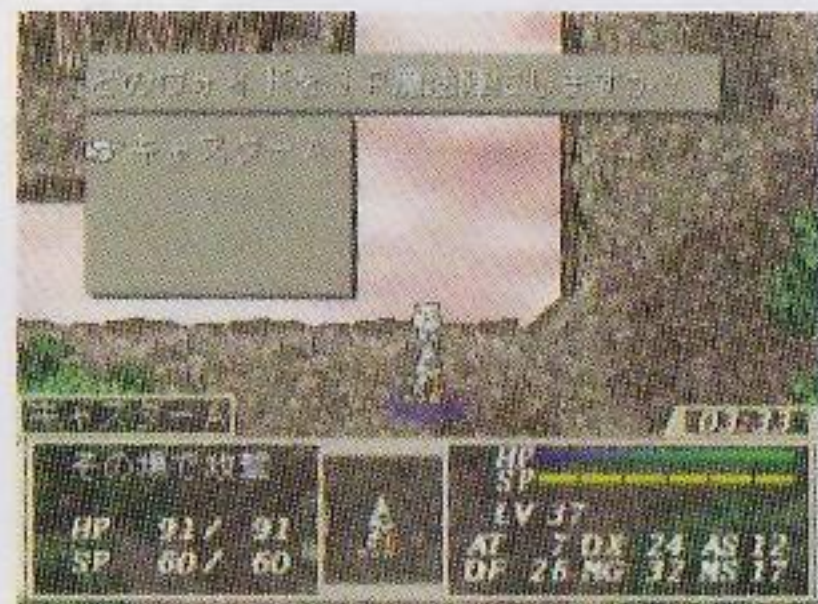
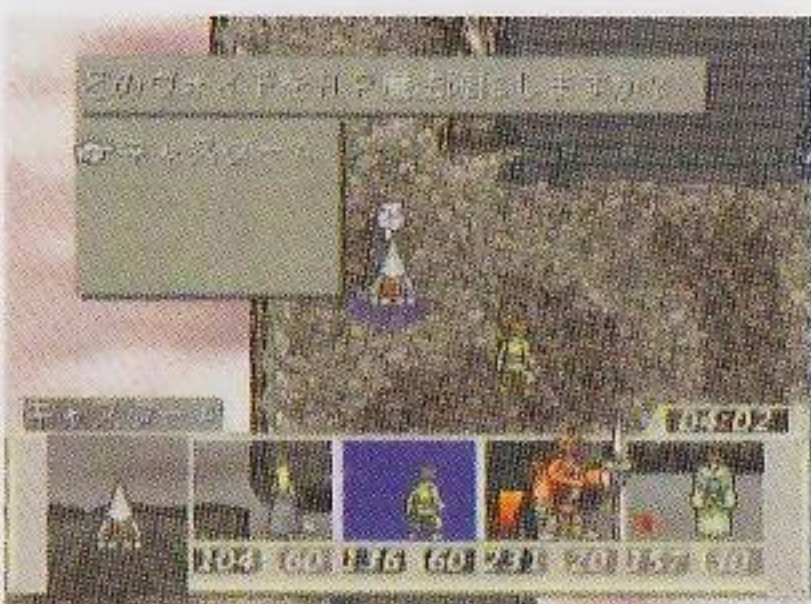
Vバリア
配下のヴォイド全員を、マスターを包むバリアに変化させます。マスターのＤＦが一時的に上昇し、ヴォイドは戦闘から除外されます。高いＡＴを持つ敵に対した場合などに有効なスキルです。

対応するヴォイド：制限無し。

Vキャノン
配下のヴォイド１体を砲台に変化させます。砲台化したヴォイドは、広範囲の敵にダメージを与える爆裂弾を発射できるようになり、ＤＦもアップします。ただし、移動が不可能になるので、射程外の敵には、対処できません。

対応するヴォイド：丸型・逆三角型ヘッド。

Vゲート
配下のヴォイド１体をテレポーターに変化させます。崖などの険しい地形が連続する面では特に役立つスキルです。テレポーターをどこに作れば効果的かをよく考えて実行しましょう。

対応するヴォイド：三角型ヘッド。

VサークルHP＆VサークルSP
配下のヴォイド１体を魔法陣に変化させるスキルです。「ＶサークルＨＰ」はＨＰ回復の魔法陣、「ＶサークルＳＰ」はＳＰ回復の魔法陣を作ります。魔法陣の上に乗ったユニットは敵味方関係なくその効果を得ることができるので、自分で作った魔法陣が敵に利用されることがないように、実行する位置の決定には注意してください。
対応するヴォイド：丸型・三角型ヘッド。

HINT&TECHNIQUE
ヒント＆テクニック

ヴォイドの編成

ヴォイドは最大でも8体までしか組み立てることができません。各マスターにそれぞれ何体のヴォイドを編成するかをよく考えましょう。例えば、回復魔法の杖を装備させたヴォイドを配下にもつマスターは、生き残る率が格段に上昇します。また、狭い地形が多い場合、前線で戦う直接攻撃タイプのマスターにはヴォイドを付けない方がいい場合もあります。さらに、強い敵を相手にする場合、最初から「Vマイン」で自爆させることを考えて、レベルの低いヴォイドヘッドでヴォイドを組み立てておくという作戦も考えられます。

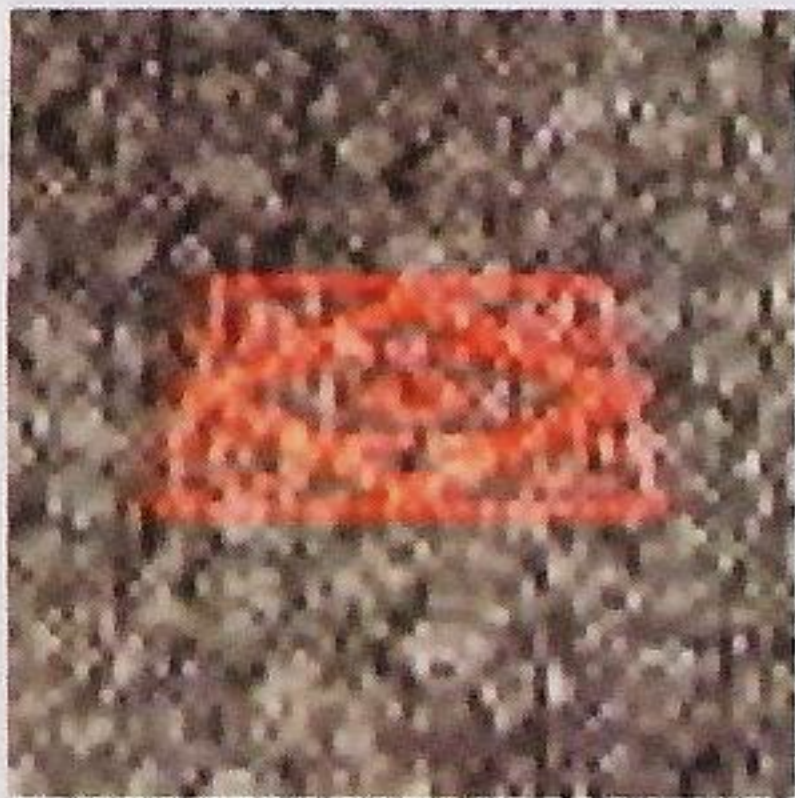
特殊地形の利用

バトルモードでは、いろいろな効果を持った地形が設定されています。これを利用することで戦いを有利に進めることができるでしょう。戦闘開始前には地形もチェックし、重要な位置は早めに確保することを考えましょう。

沼・階段など

沼や階段の上では、地上ユニットの移動速度がダウンします。このような地形上を移動するのは、できれば避けた方がいいでしょう。

HP回復の魔法陣

この魔法陣の上に乗ったユニットは、自動的にＨＰが回復していきます。したがって、この上に敵が乗っている場合は、非常に倒しにくくなることでしょう。ヴォイドスキル「ＶサークルＨＰ」を使用すれば、同じものを作ることができます。

SP回復の魔法陣

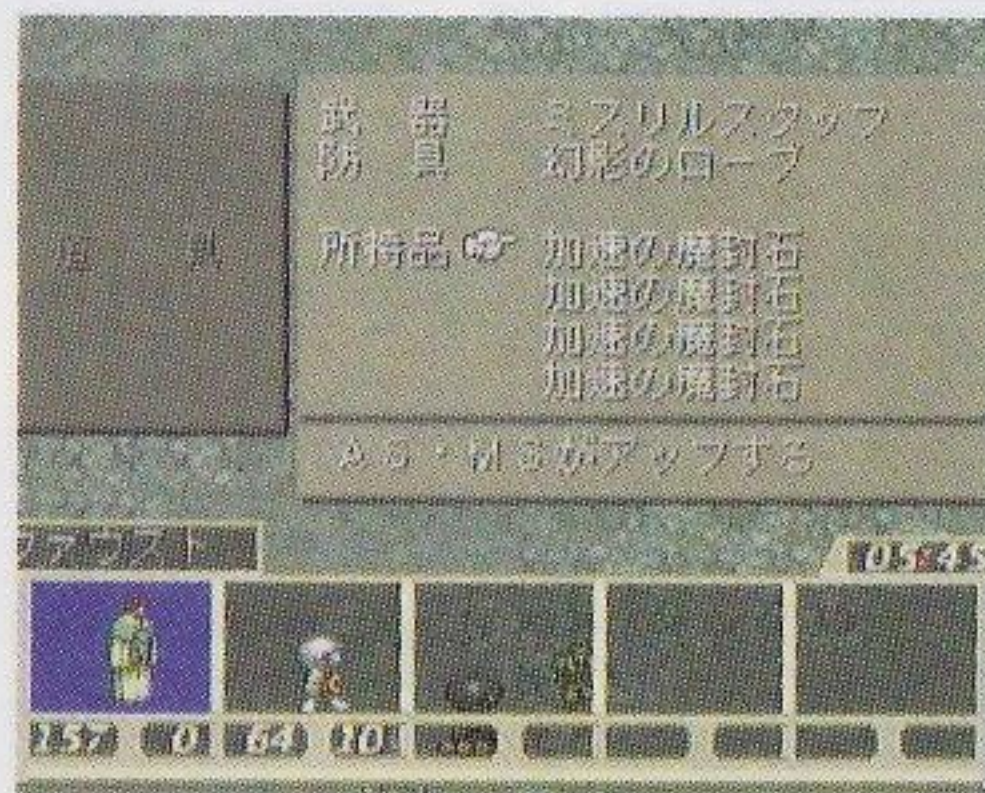
上に乗ったユニットのＳＰを自動的に回復させる魔法陣です。ヴォイドスキル「ＶサークルＳＰ」を使用すれば、同じものを作ることができます。

テレポーター

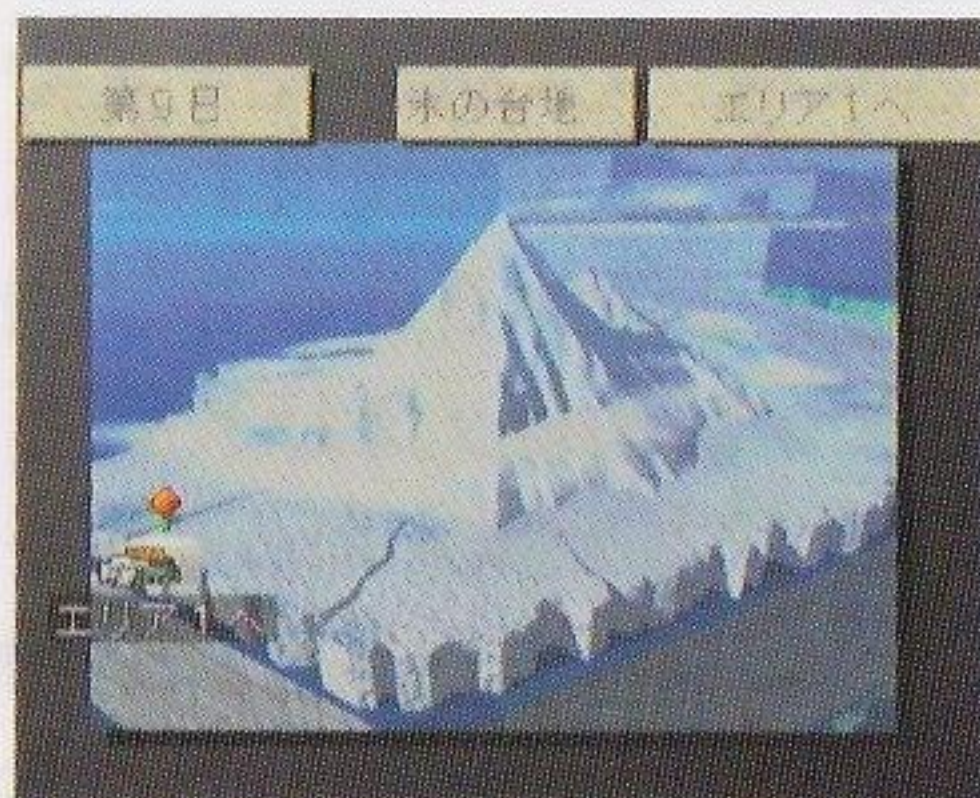
入口

出口

入口の上にユニットが乗ると、出口の上に瞬間移動することができます。瞬間移動は完全な**一方通行**なので、出口から入口への移動はできません。また、出口の上にすでに別のユニットがいる場合には、入口の上に乗っても何も起こりません。ヴォイドスキル「Ｖゲート」を使用すれば、１組のテレポーターを作ることができます。

パワーアップアイテム＆スキル

味方を1撃で倒してしまうほどの攻撃力を持つ敵や、通常攻撃ではほんのわずかなダメージしか与えられない敵が出現した場合に役立つのが、一時的にパラメータをアップさせるアイテムやスキルです。これらのアイテムやスキルは100％成功するため、無駄になることがなく、重複して使用した場合には効果が累積します。うまく使いこなすことができれば、実力を数段上回る敵に勝つこともできるでしょう。

ただし、パラメータの一時的な上昇には限界があります。無制限にアップさせることはできないので、注意してください。

指輪を活用せよ!!

ゲームの要所要所で入手することになる「黄道12神の指輪」は、ゲームのキーアイテムであると同時に、マップモード上での瞬間移動を可能にする便利なアイテムです。回復アイテムの補給やヴォイドパーツの組み替えの必要を感じた場合、街の近くに移動できる指輪を使えば、日数のロスを最小限におさえることができるでしょう。

ただし、これまで1度も行ったことがないポイントに対応する指輪は使用することができません。

バトルモードでライバルとの戦闘に勝った場合、新しい指輪が手に入ることがありますが、その指輪で必ずテレポートができるとは限らないのです。指輪を使う場合は、それがどのポイントに移動する指輪なのかを確認してからにしましょう。

HPの大きい敵には…

ドラゴンやジャイアントなどのＨＰの大きい敵は防御力も非常に高く、通常攻撃では大きなダメージを与えられません。しかし、そのような敵は「エナジーボール」や「ライトニング」などの攻撃魔法スキルが効きやすくなっています。仲間にこのようなスキルを使えるキャラクターがいない場合は、ヴォイドに攻撃魔法の杖「エナジーワンドＶ」や「サンダーワンドＶ」を装備させることで互角以上の戦いができるようになるでしょう。

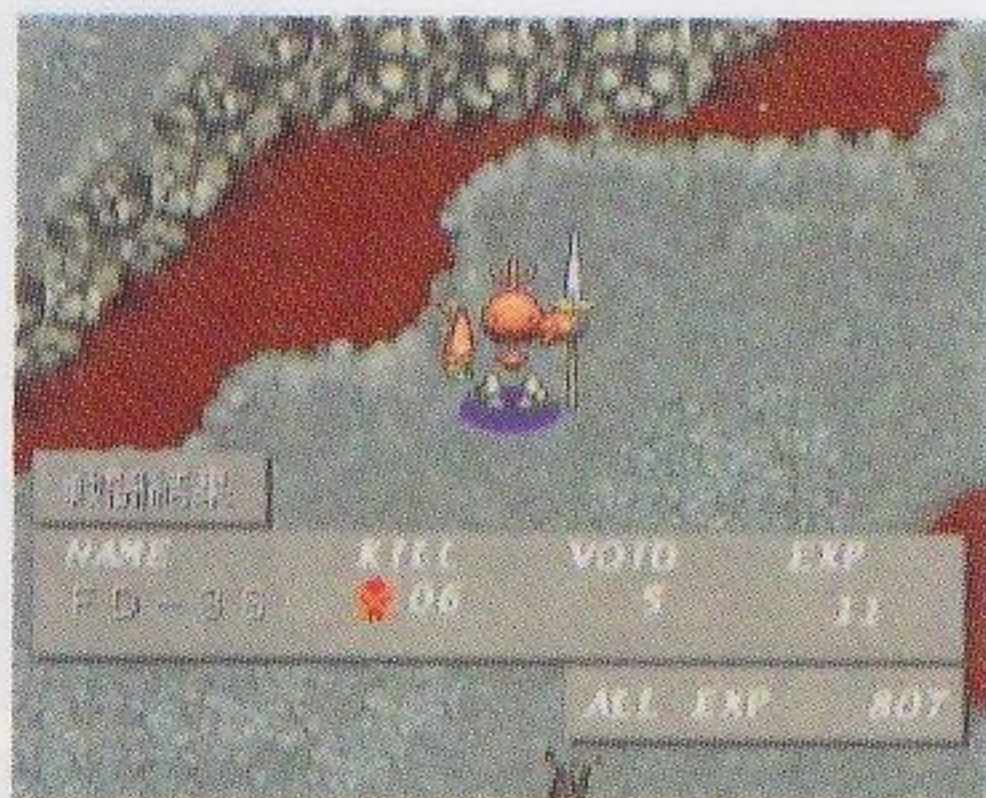
主人公を守れ！

ヴォイドや仲間のキャラクターはバトルモードでＨＰが0になっても戦場から一時的に離脱するだけですが、主人公のＨＰが0になった場合は即座にゲームオーバーとなってしまいます。したがって、メンバーの編成も、バトルモードでの行動も主人公が生き残ることを最優先に考えて決定してください。中でも特に有効な手段は、主人公に持ち主を1回だけよみがえらせるアイテム「復活のタリスマン」を持たせることです。入手することができたら、必ず主人公に持たせましょう。

宝物を忘れるな！

バトルモードではマップのどこかに宝箱が置かれていることがあります。この宝箱を残したままバトルモードをクリアしてしまった場合、宝箱の中身は2度と手に入れることができません。宝箱を見つけたら、その戦闘をクリアする前に宝箱を取ることを忘れないようにしましょう。また、敵の中には、宝箱を狙って移動してくる者もいます。宝箱の回収役として、MSの高いユニットを用意しておくとよいでしょう。

大量の経験値を得るには

自分よりもレベルの高い敵を大量に倒すことができれば、一挙に莫大な経験値を得ることもできます。そのために有効なのが、広範囲の敵に同時にダメージを与えられるスキルです。そういうスキルを持たないユニットでも、「炎熱の魔封石」や「雷撃の魔封石」といったダメージ系のアイテムを使用することで、同様の効果を得ることができるでしょう。さらに確実に経験値を得たいなら、成長させたい者以外のユニットが「手加減する」ように設定するとよいでしょう。

また、マスターは配下のヴォイドが得た経験値の量によってボーナス経験値を得ることができます。レベルの低いヴォイドに優先的に敵を倒させることで、効率的に経験値を稼ぐこともできます。

バッドステイタスに注意!!

敵の攻撃スキルによって、バッドステイタス状態になる場合があります。バッドステイタスは、戦闘面で大きな不利を呼ぶため、これに対する備えを忘れるわけにはいきません。ステイタス回復のアイテムや、「キュアー」のスキルが使えるユニットを用意しましょう。

毒■毒を受けたユニットは一定時間ごとに3ポイントのダメージを受けてしまいます。「解毒剤」「解呪の香」、あるいは「キュアー」で回復します。

マヒ■マヒ状態になったユニットは、移動、攻撃など一切の行動が不可能になります。「解呪の香」または「キュアー」を使用することで回復します。

パラメーターダウン■敵から「スロウ」や「ウェブ」といったスキルを受けると、ＡＳとＭＳが同時にダウンしてしまいます。「加速の魔封石」を使って、ＡＳとＭＳをアップさせることで効果を相殺することが可能です

■ゲームに登場する消費アイテムの一部を紹介します。

アイテム名	効果
薬草	使用者のＨＰを50前後回復する。
調合薬	使用者のＨＰを100前後回復する。
マナの実	使用者のＳＰを20回復する。
マナのエキス	使用者のＳＰを完全に回復する。
ステロイドパワー	使用者のＡＴを一時的にアップする代わりにＤＦ、ＭＧ、ＭＳを下げる。
ステロイドスピード	使用者のＡＳ＆ＭＳを一時的にアップする代わりにＤＦ、ＭＧ、ＤＸを下げる。
ステロイドガード	使用者のＤＦを一時的にアップする代わりにＡＴ、ＭＳを下げる。
回復の魔封石	仲間1人のＨＰを完全に回復する。
全快の魔封石	ヴォイドを含めた味方ユニット全員のＨＰを完全に回復する。
炎熱の魔封石	扇状に火炎を噴き出し、その範囲内の敵全員にダメージを与える。
雷撃の魔封石	使用者の周囲に雷を落とし、範囲内の敵全員にダメージを与える
氷刃の魔封石	範囲内の敵にダメージを与え、さらに一定確率で凍らせる。
転移の魔封石	使用者を範囲内の1カ所にテレポートさせる。
荒神の魔封石	使用者のＡＴを一時的にアップさせる。
障壁の魔封石	使用者のＤＦを一時的にアップさせる。
加速の魔封石	使用者のＡＳ及びＭＳを一時的にアップさせる。
解呪の香	バッドステイタスを解除する。
解毒剤	毒状態を解除する。
復活のタリスマン	これを持つユニットのＨＰが0になると、その場でＨＰを完全に回復する。
ハングアップ	マップ上に存在する全てのヴォイドを破壊する。
ヴォイドリペアラー	「Ｖマイン」で自爆したヴォイドを修理する。キャンプで使用。
力のみなもと	キャンプで使用。マスター1人のＡＴを1上昇させる。
守りのみなもと	キャンプで使用。マスター1人のＤＦを1上昇させる。
魔力のみなもと	キャンプで使用。マスター1人のＭＧを1上昇させる。
器用さのみなもと	キャンプで使用。マスター1人のＤＸを1上昇させる。
命のみなもと	キャンプで使用。マスター1人のＨＰを5上昇させる。

STAFF

企画：太田　泉
ゲームデザイン／シナリオ：山口　宏
戦闘監督：西谷　英晃
音楽：田中公平
モンスターデザイン：前田　真宏
キャラクターデザイン：大武　ユキ
チーフプログラム：粕谷　智昭
チーフグラフィック：栗原　義昭
システムデザイン：山口　宏
西谷　英晃
井内　毅
プログラム：畑野　弘臣　平塚　武
グラフィック：藤井　和宏　平田　伸也　藏前　喜章
鎌野　祐也　坂本　斉是
シナリオアシスタント：井内　毅
戦闘アドバイザー：後藤　信二
戦闘システム補：菅原　史和　上田　幸一朗
サウンドデザイン：森　彰彦　茶木　佐知子
シンセサイザーマニピュレート：森　彰彦　多田　彰文　浜口　史郎
サウンドプログラム：平沢　道也
CG制作：今　貴弘　SUPER SONIC D.D.
ムービー制作：Q-TEC　金谷　光寛　青山　孝二　内野　英樹
ムービー素材：作田　めぐみ　荒井　美奈子
ナレーション：ウォード　E　セクストン
斉藤　正
制作進行：大枝　浩之　辺木園　聡
飛坐　賢一　渡部　功一

宣伝プロデュース：井手　英博　川綱　俊治
広報：山本　晋　作田　めぐみ
宣伝：小笠原　学　栗原　正邦
インターネット広報：高木　薫　伊藤亜希子
営業：原沢　修一　足立　和司
青木　裕　丸山　智志
法務：吉川　順子
翻訳：斉藤　浩明

デバッグ指揮：陣野　征一郎　佐藤　康之
高垣　守利
品質管理：土橋　裕　佐藤　槙子
制作管理：桜田　守　浅井　肇
佐々木　弘行　佐々木　美和

タイトルデザイン：エイ・ディ・ディ
ジャケットデザイン：高野　道雄　大草　栄治　山崎　正樹
解説書：超音速　エストール

制作協力：超音速　イマジン　GONZO
MINT　WAND　ADD　スタジオハード
亀井　毅　福良　啓　長倉　亜紀
小堤　正人　中山　尚幸　柳原　祥広
桜井　健　谷村　仁　南雲　泰人
渡邊　邦明　佐々木　信也　室伏　健一
阿部　央　上田　幸一郎　木村　美穂
下川　典光　眞川　由紀子　高須　雄二

スペシャルサンクス：斎藤　裕二　村濱　彰二　角田　一樹
磯部　一郎　高橋　信之　井上　博明

プロデュース：太田　泉
エグゼクティブプロデュース：大野　澄一
製作：刈部　充
野田　隆一

遊びつくせ！ダブルエッジ！

プレゼント

「バウンティソード BGMスペシャルCD」をGET!

商品封入のプレゼントキャンペーンアンケートを送っていただいた方から抽選で1000名様に作曲家・田中公平氏が自ら「バウンティソード・ファースト」と「ダブルエッジ」の中から選曲した珠玉のBGM・12cmCDを差し上げます。

ガイドブック

一度や二度のクリアでは明かされない秘密を攻略本で徹底攻略！

株式会社メディアワークス　公式攻略本　予価980円
株式会社光栄　ハイパーガイドブック　価格未定

HPコンテスト

インターネット情報でより深く情報を探り、仲間に出会う！

君もホームページ作りに挑戦してみよう！
バウンティソード・ダブルエッジホームページコンテスト
(98年12月頃実施)
男性部門、女性部門、別々に素敵なプレゼントを差し上げます
http://www.pldc.co.jp/　詳しくは「八方美人」へアクセス！

パイオニアLDC株式会社
〒150-8506東京都渋谷区恵比寿南1-20-6
お客様相談センター
受付時間＝月～金（祝日および第一水曜日を除く）10:00～12:00、13:00～17:00
TEL03-5721-9876
※内容・攻略に関するお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください

SLPS 01479